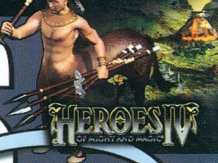
2002/02 FEBRUÁR - ÁRA: 1996 Ft - ELŐFIZETVE: 1583 FT

PC GAMES DVD

Unreal 2 Dark Ages Excalibur



MEDAL OF HONOR

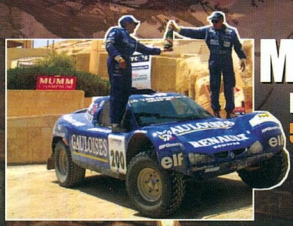
AZ ÚJÉV ELSŐ FPS SIKERE

26. oldal

C&C RENEGADE

COMMAND & CONQUER ALULNÉZETBEN

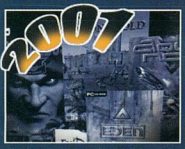
22. oldal



MASTER RALLYE

LÉGY A RALLYE-K MESTERE!

58. oldal



GAME OF THE YEAR 2001

A 2001-ES ÉV DÍJAZOTTAI...

6. oldal

CAR TYCOON

AZ AUTÓGYÁRTÁS ABC-JE

36.oldal

COOLINK HŰTŐK

A PROCESSZORHŰTÉS REJTELMEI

76. oldal

PC.GAMES PC.GAMES DVD

előfizetési akció

7164 Ft

1 éves előfizetés

(12 szám)

1 lapszám így 796 Ft helyett 597 Ft-ba kerül

1 éves előfizetés

19000 Ft (12 szám)

1 lapszám így 1996 Ft helyett 1583 Ft-ba kerül

1/2 éves előfizetés

11000 Ft (6 szám)

1 lapszám így 1996 Ft helyett 1666 Ft-ba kerül

Extra szolgáltatásaink 1 éves előfizetés esetén:

-Ingyenes hírlevél és SMS minden hétfő!

-Klubkártya a PC.GAMES összeállításaihoz

ELŐFIZETHETŐ: LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST, Pf.: 315

E-MAIL-BEN: LEVEL@PC.GAMES.HU SMS-BEN: 06-30-477-8354

MEGRENDELHETŐ: LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST, Pf.: 315
E-MAIL-BEN: LEVEL@PC.GAMES.HU SMS-BEN: 06-30-477-8354
Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

2001/02
sima - 300 Ft

2001/01
sima - 200 Ft

Az összes szám megrendelése esetén:

Sima: 1000 Ft
DVD-S: 2000 Ft

Ajánlatunk a készlet erejéig érvényes.

2002/01
sima - 500 Ft
DVD-S - 1500 Ft

2001/03
sima - 300 Ft

INTRO

Sikeresen áttuszkoltuk a 2001-es évet egy pezsgősüveg nyakán. Sok minden történt ebben a 2001-es esztendőben, ezért is született a hagyományosnak tekinthető visszatekintés az év nagy játékairól és fejlesztéseiről. Összességében elmondhatjuk, hogy az óév nem volt túl innovatív, két kezünkön megszámolhatjuk azokat a játékokat, amelyek igazán újat tudtak mutatni. Tovább erősödött a retro irányzat, egyre gyakrabban nyúlnak vissza a játékfejlesztők régi nagy nevekhez. A játékipar persze nem került recesszióba, ellentétben az internet piaccal, ahol komoly visszaesésnek voltunk tanúi 2001-ben. Nem kellett félteni a játékosokat, hiszen tombolt a game láz, soha nem látott érdeklődés mellett debütáltak 2001 nagy nevei. A siker sok esetben az egyre jobban felépített marketing kampányoknak volt köszönhető, hiába, manapság már a játékipar sem nélkülözheti a show elemekkel tarkított körítést. A válogatásban megpróbáltuk körvonalazni a múlt évet, reméljük sikerült korrekt képet adni a játékokról.

Mindezek mellett pedig itt van a második DVD-s számunk is, kíváncsian várjuk véleményeiteket a válogatásunkkal kapcsolatban.

a szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

AKCIÓ

16 ARCTURUS
17 EXCALIBUR
18 PRISONER OF WAR
19 SABOTAGE: RÉSISTANCE 1943
20 INTERGALACTIC BOUNTY HUNTER
21 GLOBAL OPERATIONS
22 COMMAND AND CONQUER: RENEGADE
25 UNREAL 2
26 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
29 BEACH HEAD 2002

STRATÉGIA

32 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV.
36 CAR TYCOON
38 ZOO TYCOON
38 WILDLIFE PARK
40 EUROPA UNIVERSALIS II.
42 TAKEDA
44 STRIFESHADOW

RPG/KALAND

47 EVE
47 UNIVERSAL CENTURY.NET
48 DARK AGES
50 GORASUL LEGACY OF THE DRAGON
52 LOCH NESS
54 GOTHIC

Következő számunk 2002-én február 9-én jelenik meg.

SZIMULÁTOR

58 MASTER RALLYE

60 BATTLECRUISER MILLENIUM

SPORT

63 CHAMPIONSHIP MANAGER QUIZ

64 RTL SKI JUMP 2002

EGYÉB JÁTÉKOK

66 KVÍZIÓ

67 TRAINZ

67 RÉVAI & TOLNAI LEXIKON

HARDWARE

70 KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

71 HARDWARE NEWS

72 PIACI KÖRKÉP

76 COOLINK INTERJÚ

78 GEFORCE

79 IOMEGA ZIPCD 650 USB

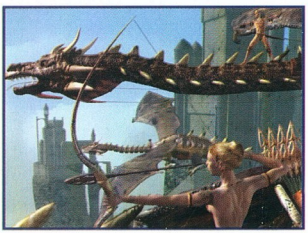
79 LG 16X DVD

06-13. oldal

ILYENTÁJT MINDEN MAGÁRA VALAMIT IS ADÓ SZAKMAI LAP VISSZATEKINT AZ ELŐZŐ ÉVRE, ÉRTÉKELVE SAJÁT SZAKTERÜLETÉT. EZ ALÓL MAGAZINUNK SEM KIVÉTEL: LÁSSUK, HOGY ALAKULT A PC-S JÁTÉKOK PIACA 2001-BEN!

GAME OF THE YEAR 2001

A cikkíró sajátos szemüveget kénytelen felvenni: egyik lencséje rózsaszín, másik fekete. Rózsaszín, mert rengeteg kitűnő alkotás jelent meg kedvenc platformunkra az elmúlt esztendőben, és fekete, mert a Microsoft agresszív X-box-os stratégiája miatt soha nem volt ennyi kétség és félelem a PC-s játékok jövőjét illetően. Sok régi motoros már csak az új konzolra fejleszt, mások pedig ezt tekintik elsődleges platformnak. Mindeközben azért szerencsére sok hír és igéret szól új és régóta várt stuffok közeljövőbeli eljöveteléről, melyeket (lásd: Unreal 2, Warcraft III, Doom 3) – ilyen körülmények között főleg – szinte



Messiásként vár a PC-jét dédelgető egyszerű gamer. Ám most fogjuk be a szemüveg fekete felét, és nézzük a visszapillantó tükrös, rózsaszínes, objektíven szubjektív, szebbik lencséjén át: mi történt az óesztendőben PC-s játékfronton?

Trend a lelke mindennek

Nem véletlen az alcím, hiszen a legelterjedtebb platform játékkínálatát szinte a kezdetek óta a különböző trendek, irányzatok, no meg a mindent felülértékelő marketingstratégia határozza meg. Anno az őskorszakban vala a Game. A kétkezi programozók nagy kedvvel irkáltak játékokat, amelyet az aktuális IBM PC-n szövegszerkesztgető és táblázatkezelgető user feltelepített, és elütötte vele a szabadidejét. Aztán szép lassan és csöndben hatalmas biznisszé vált a játékgyártás, és észrevétlenül átvette az irányítást a PC fejlődése felett; a 3D-s videokártyák megjelenése után ezt már senki sem vonhatta kétségbe. Ma már eljutottunk oda, hogy a legerősebb (és persze legdrágább) konfiguráció a hardcore gamer asztalán feszít, ha már egyszer játszani akar. Ez is egy trend, még ha a világnak ezen a felén nem is örülünk neki annyira... Hogy egy példát hozzunk a friss termésből: az egyik első játék, amelyet GeForce 3-ra fejlesztettek, a hihetetlenül látványos, és hihetetlenül gépigényes Aquanox, amely az 1997-es Archimedean Dynasty felturbózott folytatása, és amellyel máris megérkeztünk a legfontosabb irányzathoz.

„Rókabőr"

Már a kezdetek kezdetén rájöttek a piacérzékeny marketingesek, hogy a legbiztosabb pénz a siker meglovaglása, avagy újabb irha lenyúzása a mondásbéli ravaszdiról. Ezt Hollywood már rég feltalálta: ha sikeres egy film, készítsd el a folytatását, és dől a nép – meg a lé. Házunk táján sincs ez másképp, elég csak a 2001-es évből néhány címet felsorolnom: Alone in the Dark

4, Commandos 2, MechCommander 2, Myst III: Exile, Myth III, Resident Evil 3, Settlers IV, és az online galaxisban az Ultima Online:

GÉPELD ŐKET A HALÁLBA!

A Sega egy érdekes kis dolgozattal lepte meg a piacot. A "The Typing of the Dead", a nagysikerű horror-shooter, a "The House of the Dead 2"-n alapuló érdekes és szórakoztató ügyességi játék, melyben a képernyőn feltűnő nagyszámú élőhalottat kell eliminálnunk - meglehetősen szokatlan módon. A bizalmatlan kinézetű figurák ugyanis egy-egy táblát tartanak kezükben, rajta szavakkal, vagy kifejezésekkel. Ezeket kell begépelnünk, hogy a zombi megtalálja végső nyugalmát. Bizony, mondom, amikor három vagy négy hulla közeleg felénk hörögve, bonyolult mondatokat lobogtatva, igencsak gyorsan megtanulja az ember fia a tíz-, sőt, húszujjas gépelést...

után mehet a piacra a játék – lásd az évről évre megújuló színvonalas EA Sport játékokat (FIFA, NHL, NBA). És egy laza átkötéssel a – folytatásokon belül – máris megérkeztünk egy újabb trendhez.

„Új köntös"

1997-ben jelent meg az Age of Empires, amely műfajt teremtett; az iskola szigorú rendje az izometrikus 2D-s ábrázolás volt. Bár ehhez igazodva még tavaly is jelentek meg játszható utánérzések és figyelemreméltó alkotások (előbbiben: America és Fate of the Dragon, utóbbiban a kitűnő Desperados), az idő túlhaladta ezt, főleg a kötött kameranézet miatt, ami leginkább a taktikai részt nyirbálta meg, jó példa erre épp az utoljára említett játék. Ez a felismerés kapóra jött a kiadóknak, akik ezzel újabb lehetőséget kaptak a bevételek növelésére. Anno a játékok szívét jelentő 3D-s motorok írása néhány cég kiváltsága volt, a jól sikerült példányokat (pl. Quake, Unreal, Half-Life, LihtTech) aztán a kisebb cégek licenszelték. Mára általánossá vált a 3D, és a legtöbben maguk fejlesztik a hajtóművet, és erre építve megjelentek az – ide illő szóképpel élve – új egyenruhába öltöztetett tábornokok és közkatonák. Ilyenek voltak

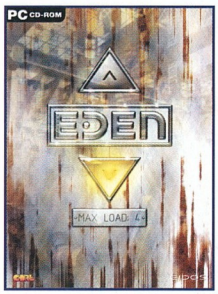
tavaly az Art of Magic (a Magic & Mayhem folytatása), és persze a Myth III, és ilyen lesz – reméljük már jövőre – a leginkább várt „róka új köntösben" :), a Warcraft 3.

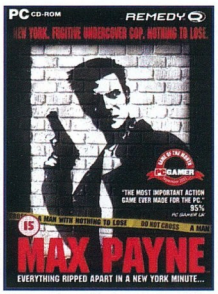
„Műszív"

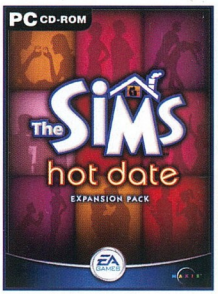
Az újabb trend a kiegészítők, küldetéslemezek világa. Ez tulajdonképpen szorosan kapcsolódik a „rókabőrhöz", hiszen itt ugyanerről van szó: a végigjátszott játék „reanimálása", újjáélesztése: egy műszívvel még kihúzhatja a folytatás megírásáig… Példák bőven akadnak a múlt évi termésben: Command & Conquer: Yuri's Revenge, Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, Diablo II: Lord Of Destruction, Half-Life: Blue Shift, Majesty:The Northern Expansion, Mechwarrior 4: Black Knight Expansion, Star Trek Voyager: Elite Force Expansion Pack, Sudden Strike Forever. És ide vehetjük még a Sims két kiegészítő lemezét, a Hot Date és House Party című műveket, bár ez félig műszív, félig smink és paróka…

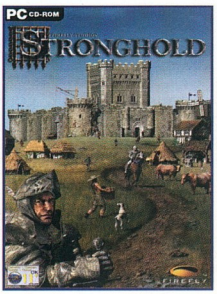
Csapjunk még ehhez a témához egy másik irányzatot is: ezek a régi stuffok újrakiadása Gold, Platinum és más címekkel feldíszítve. Ez néha csak újracsomagolást, néha némi extrákat, soundtrack CD-t, új multiplayer pályákat és más nyalánkságokat (néha a már lábát ezen a talajon, gondoljunk itt az EA mellett a Microsoftra is, akik évente kötelező penzumként teszik le az asztalra repülőszimulátoruk legfrissebb kiadását. Idén sem volt ez másképp, bár a szeptember 11-i események majdnem áthúzták számításaikat, hiszen ki kellett operálni a játékból a WTC ikertornyait. A redmondi óriás még egy érdekes ötlettel rukkolt ki: a Microsoft Train Simulatorban végre mindenki valóra válthatja gyerekkori álmát: masiniszta lehet. Az ötlet jó, ám egy kötött pályás jármű vezetése, azért valljuk be, mégsem olyan izgalmas, mint hihettük azt álmodozó éveinkben… Az igazi szabadság élményét egy jó rally- vagy off-road autóverseny, egy sáros motocrossos küzdelem, vagy egy kis szabad szárnyalás jelentheti a fellegek között. Az elmúlt évben olyan címek próbálták ezen vágyainkat kielégíteni, mint „idelenn" az Insane, a Colin McRae Rally 2, a Rally Trophy, a Paris-Dakar Rally, a 4x4 Evo 2, a Nascar Racing 4, a Motoracer 3, „odafönt" pedig a Comanche 4, a kőkemény online szimulátor, a Warbirds III, és az IL-2 Sturmovik, Rowan's Battle of Britain. Ez utóbbiak már egy másik szeletét jelentik a műfajnak: a történelmi hadieszközök kipróbálását, a nagy csaták személyes átélését, ami mindig izgalmas és egyedülálló élmény. Az ilyen beállítottságú rajongókat az év végén örvendeztette meg az Ultimation etalonnak számító tengeralattjáró-szimjének folytatása, a Silent Hunter 2. És akinek a víz alatti kalandokból ez is kevés, próbálja ki a Sub Commandot, mely a maga 208 oldalas kézikönyvével és ultrarealisztikus megvalósításával az igazi, hardcore gamereknek készült játék!

multiplayer hiányában látják – a piacot manapság nehéz meggyőzni, hogy vannak játékok, melyekhez nem lehet többjátékos üzemmódot fejleszteni…), és szívet melengető a „keleti blokk" nyomulása: az orosz Nival remek kis játéka, az Evil Islands, és szomszédaink világrengető stuffjai: a cseh Bohemia Interactive Operation Flashpointja, valamint a horvát Croteam „absolute killer"-je, a Serious Sam. És pillanatra sem szabad megfeledkeznünk arról, hogy kis hazánk egyre markánsabb résztvevője a piacnak, elég csak 2001-ből a már említett Insane (fejlesztő: Invictus) mellett a Stormregion egészen egyedi és kellemes munkáját említenünk: a S.W.I.N.E. egy igen jól sikerült RTS, mely az új ötletek mellett mind









készülő folytatás reklámját!) is jelentenek, az eredeti játék tulajdonosainak legnagyobb bosszúságára. Pár példa erre is: Command & Conquer: Theater of War, Deus Ex: Game of the Year Edition, Everquest Trilogy, Monkey Island Trilogy, No One Lives Forever: Game of the Year Edition, Quake III: Gold, Soldier of Fortune: Platinum Edition, X-gold.

„A valóság földi mása"

Az EA Sports játékok kapcsán már érintettünk egy másik műfajt: ez a sport- és szimulációs játékok nagy rajongótáborral rendelkező világa. Ebben a vonulatban maradandót alkotni egyszerre könnyű és nehéz. Könnyű, hiszen nem kell mindig új, és még senki által sem kitalált ötlettel előrukkolni, „csak" szimulálni kell a valóságot: egy sportág történéseit, egy jármű (autó, motor, hajó, repülő) viselkedését. Ez adja a nehézségét is: lemodellezni egy valós tárgy működését, fizikai tulajdonságait igazán nagy kihívást jelent a fejlesztőknek. Sokan buktak már meg a végső megmérettetésen, ám több nagy név megvetette

Van még új a nap alatt!

Hál' Istennek igaz az alcím: trend ide, trend oda, régi nagyok, és főleg friss, új reménységek menetrendszerűen szállítják a vadonatúj játékokat, és ami külön örvendetes: a sok klón helyett és/vagy mellett új játköötletek is felbukkannak. A legfényesebb példa erre a másik játékisten, a zseniális Peter Moulineaux, aki rendszeresen megrázza a piacot új ötleteivel. Ilyen volt annak idején a Populous, a Dungeon Keeper, és ilyen az egyik legjobb 2001-es stuff: a Black & White. Most pedig szubjektív felsorolás következik, az általam legjobbnak tartott tavalyi játékokról. Elsőnek említhető a horrorjátékok reneszánszát éltető remek Undying (mely üzleti szempontból hatalmas bukást jelentett az Electronic Arts-nak; ennek okát – több más mellett – sokan a grafikailag, mind humorában jócskán kiemelkedik a hasonló játékok mezőnyéből.

Hogy régi témából is lehet újat kihozni, bizonyították az olyan humorban bővelkedő alkotások, mint a Gadget Tycoon, a Tropico vagy a The Sting! (A nagy balhé!), vagy az új ötletekkel bemutatkozó Stronghold. A Myth sorozattal világsikert aratott Bungiee utolsó nagy dobása önálló cégként az Oni volt, mielőtt a Halo fejlesztésével eltűntek volna a Microsoft hatalmas köpenye alatt. És még néhány fontosabb cím az év terméséből: Anachronox, Conquest: Frontier Wars, Echelon, Empire Earth, Max Payne, Project Eden, Red Faction, Shattered Galaxy, Summoner…

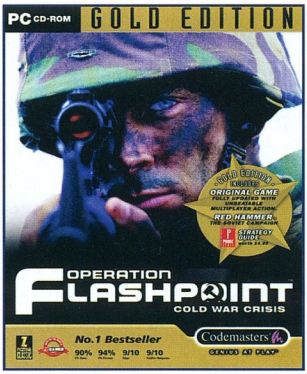
Egy ilyen áttekintés persze soha nem lehet teljes, nem is ez volt jelen kis cikk célja. Hogy az egyes műfajokon belül a téma ismerői, magazinunk szerkesztői miket tartottak fontosnak és említésre méltónak, az máris kiderül – következzék az Editor's Choice, azaz a szerkesztők választása, válogatása.

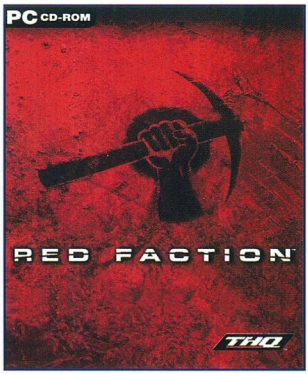
Kredenc

GOTY 2001
AKCIÓ KATEGÓRIA

A játékoknak a PC-s hardver-iparágra – különös tekintettel a grafikus kártyákra – gyakorolt fejlődése leginkább talán az akció műfajba sorolható programoknak köszönhető. Ebben a kategóriában jelennek meg elsőként a kor legújabb, a gépek hardverét legjobban megizzasztó technológiái. Idén is tanúi lehettünk számos új elem, technika, módszer integrálásának, melyek még szebbé, még látványosabbá és még számításigényesebbé tették játékainkat. Ennek jegyében születhetett meg végre a Persze a folytatások mellett azért szép számmal akadtak új ötletek, és esetenként teljesen ismeretlen, ám annál kellemes meglepetést okozó játékok is. Mindjárt év elején megérkezett a horvátok fenegyereke, Sam Stone (Serious Sam: The First Encounter), a hack-and-slash műfajt megreformálni kívánó Blade of Darkness-szel, és a Bungie hatalmas sikert arató Onijával egyetemben. Szintén az év első feléhez köthető a horror műfaj egyik kiemelkedő alakjának, Clive Barkernek nevével fémrohamában aztán ismét kijutott a jóból és a rosszból egyaránt. Utóbbit tekintve két csalódást okozó címre gondolunk (The Shadow of Zorro, Soul Reaver 2), míg a mérleg szerencsésebb serpenyőébe az AvP2 és a Wolfenstein került.

A 2001-es év legjobb akciójátéka tagadhatatlanul a Return to Castle Wolfenstein, tökéletes játékélményt nyújtva egyjátékos és többjátékos módokban egyaránt. Megtalálható benne a közelmúlt összes si-





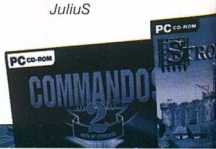
Max Payne, melyet többéves fejlesztési periódusa alatt – már megjelenése előtt – az egyik legjobban várt, és legjobbnak kikiáltott játékként tisztelhettünk. Vagy szintén ennek köszönhető a Wolfenstein nagy visszatérése… apropó visszatérés. A Kredenc által a felvezetőben említett rókabőr-effektus az akciójátékok területén az átlagosnál talán még hangsúlyozottabb szerepet kapott a 2001-es év folyamán. Újból összecsaptak az idegenek és a ragadózók (Aliens vs. Predator 2), többször is visszatértek Tom Clancy kommandósai (Ghost Recon, Black Thorn), tovább barangolhattunk a Black Mesa bázison (Half-Life: Blue Shift), foglalkozhattunk csillagközi problémákkal (Star Trek Voyager: Elite Force Expansion, valamint az X-COM: Enforcer), folytathattuk online csatározásainkat (Tribes 2), és néhány éves kihagyás után újfent lemerülhettünk a tengerek mélyére (AquaNox), valamint kifüstölhettük a nácikat (Return to Castle Wolfenstein) is.

jelzett Undying, valamint a jóval gyengébb, de szintén horror-témájú Evil Dead: Hail to the King érkezése is. Az év közepén kaptunk még egy Rune kiegészítőt (Rune: Halls of Valhalla), de az igazi Kánaán ősztől indult be: kezdődött a finnek évek óta készülő, grafikai orgiaként jellemezhető, gyönyörű, bár rövid gyöngyszemével (Max Payne), majd egy hónapra rá a csehek hatalmas durranásával, a katonai témájú akciójátékok képzeletbeli trónjának csúcsán debütáló Operation Flashpoint: Cold War Crisis-szal, melyhez az év utolsó napjaiban még egy Red Hammer kiegészítőt is kaptunk (végül Operation Flashpoint GOLD néven álcázva). Pár héttel később megjött a következő nagyágyú, a Geometric Modification-nel felvértezett sci-fi csoda, a Red Faction. Egy kis orosz kitérő (Codename Outbreak) és a pókruha leporolása (Spider-Man) után jött pár félelmetes (minőségére nézve) mozi-film-átirat (From Dusk Till Dawn és Planet of the Apes), de szerencsére ezután ismét remek játékokat tesztelhettünk (Project Eden, Evil Twin, AquaNox). Az év utolsó

kerjátékának jó tulajdonsága, míg felróni szinte semmit sem tudtunk neki.

Az ezüstérem odaítélése sem okozott túl sok fejtörést, hiszen az Operation Flashpointtal a cseh játékfejlesztés örökre beírta magát a történelembe. A program minden szinten történő elismerésére jellemző, hogy egy friss hír szerint – egy módosított verziójában – az amerikai hadsereg is felhasználja majd a kiképzések során. A harmadik hely betöltése már sokkal több vívódással járt együtt, hiszen a Red Faction és a Max Payne egyaránt fantasztikusan eltalált játékok. Hogy végül mégis a Red Faction mellett döntöttünk, az a multiplayer játékmód meglétének (mit meglétének, remek hangulatának) és a Max Payne rövid történek köszönhető.

JuliuS



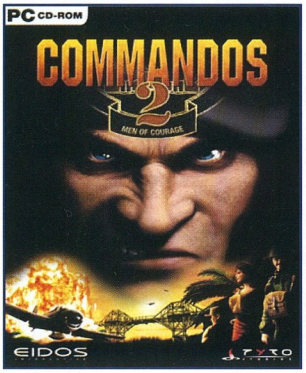
GOTY 2001
STRATÉGIA KATEGÓRIA

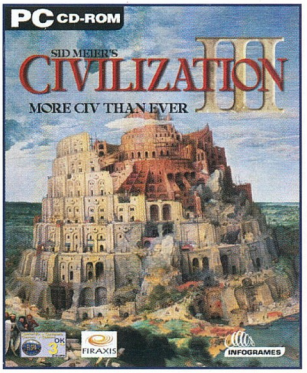
2001 a szokásos módon, kielégítő eredményt produkált a stratégiai játékok körében, bár az év több nagy címe sutba dobva a fejlődés lehetőségeit a megszokott ábrázolásmóddal és megoldásokkal (no meg nevével) ért el komoly sikereket. Általános tendenciaként elmondható, hogy a felépítésű grafika mellett már nem számított unikumnak a 3D, egyre több kiadó tért át a látványosabb engine alkalmazására.

Kronológiailag áttekintve az évet, februárban érkezik az első nagyobb cím az Europa is lett, a sort a Commandos 2 nyitotta, majd kicsivel ezután a vörös veszedelem ismét itt kopogtatott az ajtónkon a Command and Conquer Red Alert 2: Yuri's Revenge személyben. Innen gyorsulnak az események és már csak kapkodja a fejét a stratéga a gyors csillaghullásban: Patrician II, Stronghold, Magic and Mayhem: The Art of Magic, Civilization III, Myth III: The Wolf Age, Empire Earth, Battle Realms, Star Wars: Galactic Battlegrounds, Europa Universalis II, Etherlords, S.W.I.N.E. és a Star Trek Armada 2.

Alternatívaként azért engedtessék meg nekem, hogy ajánljak még programokat 2001-ből, amik szerintem többet érdemelnek, mint a szürke követők táborában szorongani. Ezek közé tartozik az Europa Universalis mindkét része a táblás jellegű stratégiák kedvelőinek, valmint a Conquest: Frontier Wars az űrjátékok szerelmeseinek.

Az év nagy vesztese a Z: Steel Soldiers, szerintem a program magasan dobogósat teljesített, csak a körítés nem volt az igazi. Érdemes a nagy bukásokról és be nem jött





Universalis képében. A viszonylag gyenge év elején kezdést bepótolandó gyors egymásutánban jelenik meg a Fate of the Dargon, a Star Trek: Away Team, a Fallout Tactics, a Black & White, a Settlers IV, a Desperados és a Tropico. A tavaszi hadjáratban csak kapkodtuk a fejünket, aztán hamar kiderültek a dolgok, néhány program pillanatok alatt lecsúszott a listákról, néhány pedig azóta is fent van rajta. Az év középső (mostanra már maximálisan kihasznált) részében ismét villognak a vakuk, nagy nevek érkeznek szép sorban: Emperor: Battle for Dune, Z: Steel Soldiers, Startopia, The Nations, MechCommander 2, Shogun Total War: Warlord Edition, Conquest: Frontier Wars. Kétségtelen, hogy ennek az időszaknak a legnagyobb slágere az Emperor volt, de a számítóbbak már tudták, hogy érdemes még a toplista első helyeit szabadon hagyni későbbre, mert az évvége még tartogat nagy neveket. Így

Ha választani kellene, márpedig kénytelen az ember, akkor mindenképpen a Black & White vitte el a pálmát 2001-ben. Peter Molyneaux csapata ismét bebizonyította kreativitását a programmal, mi sem igazolja ezt jobban, hogy még a távolban sem tűntek fel a klónok, márpedig ez minden sikeres játéknál előbb utóbb bekövetkezik. A program mind kidolgozásában, mind megoldásaiban megérdemli az első helyet, persze az axonometrikus ábrázolás hívei bele fognak szédülni a forgó-pörgő világba. Mindenképpen tanulságos volt játszani a programmal, új távlatokról és új irányokról lebbentette fel a fátylat, új korszakot nyitva a gondolkodó AI előtt. A dobogó további fokain nagy a tülekedés, több program is esélyes az ezüstéremre. Innentől már a folytatások uralják a mezőnyt, nevükkel tarolva a gyengébb marketingű programok sorait. Ennek jegyében (bár nem teljes odaadással) a Commandos 2 viszi el az ezüst, míg a Civilization 3 a bronzérmet a 2001-es évben. Mindkét program a hagyományokra épít, a jól bevált alapokra építkezik, sok sikerrel.

programokról is beszélni, hiszen az EA zászlóshajója, a Emperor: Battle for Dune hamar elsüllyedt a háborgó tengeren, bármennyire is volt csillogó-villogó a körítése. Ugyanez a sors várt a Star Wars: Galactic Battlegrounds-ra is, bebizonyosodott, hogy csak a név nem elég a sikerhez.

Nagy reménységek pedig vannak, itt van az Etherlords, a Battle Realms, no meg a S.W.I.N.E., külön köszönet érte a fiúknak, hogy gazdagabbak lettünk ismét egy remek magyar fejlesztéssel.

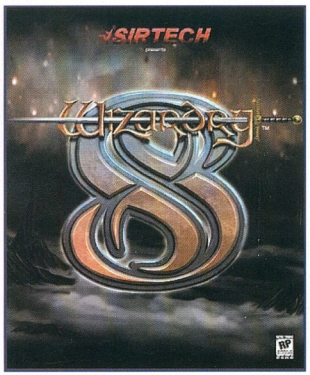
Nem volt eseménytelen a 2001-es év, kíváncsian várom a 2002-t, hiszen már most lehet tudni egy-két nagy program sikerét, de erre térjünk vissza 1 év múlva.

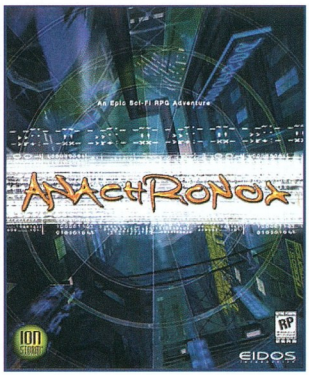
Bear™

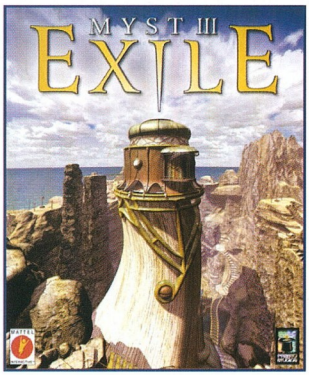
GOTY 2001

KALAND/RPG KATEGÓRIA

Ebben az évben is elég sok RPG látott napvilágot, ám a tendenciákat figyelve leginkább az MMORPG-k vihették el a pálmát abból a szempontból, hogy a legtöbb újonnan bejelentett játék ebbe a besorolásba tartozott. Hogy ez jó-e vagy sem, azt mindenkinek magának kell eldöntenie, talán annyiból szerencsétlen a tény, hogy itthonról azért kevesebb lehetősége van a mezei játékosnak, hiszen rosszabbak a kapcsolatok, külföldre kell előfizetni stb. Az MMORPG-k közül néhány





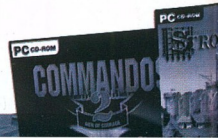


különösen kiemelkedett a többi közül, ilyen az Anarchy Online, a továbbra is népszerű EverQuest (Shadows of Luclin), a Dark Age of Camelot, valamint az Asheron's Call: Dark Majesty. Ugyan ebből a stílusból is állíthatunk volna dobogóst, ám úgy vélem, itthon sajnos csak kevesek jutnak el addig, hogy ezeket a játékokat aktívan játszhassák, pedig tény, hogy itt a hangulatot a többi játékos is adja, ami azért mégis más, mint egy gép által generált karakterekkel teli világot bebarangolni.

A „hagyományos" RPG-k területén is megjelent pár játék, olyanok, mint az Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura, a Pool of Radiance 2, a Gorasul: Legacy of the Dragon, Gothic, Throne of Darkness, Wizardry 8. Sajnos itt a felhozatal korántsem volt fényes, a Wizardry 8 is éppen belecsúszott még az évbe, sajnálatos módon a Sir-Tech pont ekkor volt a legrosszabb passzban, így talán érthető, hogy a játék beharangozása és minden egyéb, ami körülvette, eléggé zűrösnek bizonyult. Ennek ellenére a kategória dobogós első helyezését a nyolcadik rész kapta meg, ugyanis ennek a játéknak a hangulata volt az, ami lenyűgözött mindenkit. Visszahozta a régi 2D-s dungeonök érzését; nem tudom, olvasóinknak mond-e valamit az a cím, hogy Dungeon Master II (1995!), remélem, néhányan azért már találkoztak a játékkal, esetleg egy-két kiváltságos még birtokol is belőle egy példányt, amelyik valamely polcon porosodik egy rég elfeledett szekrény mélyén. Nos, anno az volt a nagy durranás, immáron teljes 3D-ben pompázik a világ, és mint látható, ez még a játékmenet rovására sem ment ezesetben. Sajnos az izometrikus nézetű játékok, a 2D-s Diablo-klónok, a Baldur's Gate-et utánzó másolatok nem igazán érték el az „ősök" szintjét, így kellemes kikapcsolódásnak ígérkeztek rövidebb időre, ám a hosszú, átjátszott éjszakák a legtöbb esetben elmaradtak. A második helyet szintén egy RPG szerezte meg, amely csodálatos történetével és robosztus világával ragadta meg a játékosok fantáziáját, ezzel okozva sok-sok kellemes órát (és néhány nem éppen bugmentes kellemetlent is). A mókás karakterek, a fordulatos sztori mind-mind garantálták a felhőtlen szórakozást, nem csoda, ha az Anachronox című játéké a dobogó második helye.

Ebben az évben is folytatódott sajnálatos módon a tendencia, a kalandjátékok halódásának folyamata. Sajnálatos a tény, hogy manapság több minőségi 2D-s kalandjátékot lehet találni a shareware válogatásokban, mint a boltok polcaira kerülő termékek között. A kategóriában napvilágot látó játékok egy része teljes 3D-s engine-t, másik része 360 fokos körberforgást tud felmutatni, ám egyikben sem találkozhattunk sok újdonsággal, és a játékélmény sem volt mindegyikben olyan, amilyet a játékosok joggal elvárhatnának. Volt itt Mystery of the Druids, Loch Ness, Atlantis III, Hitchcock: The Final Cut, Harry Potter, Schizm: Mysterious Journey, Myst 3: Exile. Sajnos legtöbbjük meg sem ütötte az alapszintet (hol van ez a Monkey Island régebbi részeitől, a Sierra-játékoktól – oh, Larry! –, a Goblins és a Woodruff poénáradatától és debilségétől, a Commodore 64-es szöveges kalandokról nem is beszélve, habár valószínűleg ezeket többek manapság már játszhatatlannak tartanák, hiszen sokan egy 640x480-as felbontású játékot is alapból fikáznak, pláne ha 2D-s szösszenetről van szó; pedig ha tudnák, mennyire nem a grafika a fontos néha). A harmadik helyet nem meglepő, hogy innen a Myst III kapta meg, amelyben egy leírhatatlanul szép környezetet ismerhettünk meg, elég nehéz feladványokkal kerültünk szembe, az összhatás pedig egész jóra sikerült. Nem csoda, hogy a játék korábbi részeiből is szép mennyiséget adtak el (kb. 10 millió) a világon. Én azért reménykedem, hogy a jövő évben kicsit jobb felhozatallal ismerkedhetnek meg a kategória rajongói, hiszen ha valahol, itt még igazán lehetnének áttörések, csak idő és kitartás szükségeltetik a fejlesztők részéről, hiszen ha valami, a kalandjáték talán az egyik legösszetettebb típus a játékok közül.

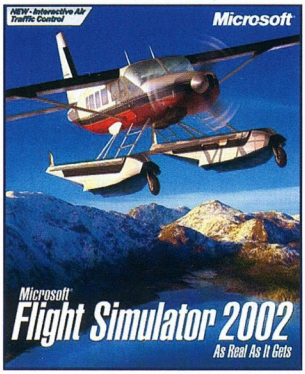
Chilly

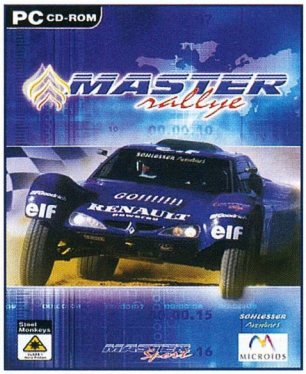


GOTY 2001

SZIMULÁTOR KATEGÓRIA

Mit ne mondjak, a szimulátorok megjelenései elég érdekesen alakultak ebben az évben, hiszen voltak olyan hónapok, amikor azon gondolkoztunk, mivel kéne megtölteni az üres oldalakat (szerencsére aztán mindig beugrott egy-egy nagyobbacska név), máskor pedig akár különszámot is összeállíthattunk volna az ezrével érkező játékokból (ekkor meg pont nem volt sok helyünk). Volt itt nekünk Rally Championship Extreme, 4x4 EVO 2, Motoracer 3, F1 2001, Paris-Dakar Rally,





ezek annyira nem sikeredtek jól, és látszik, hogy a szándék mindenhol megvolt, csak éppen a megvalósítással volt némi probléma. Aztán a repszimek kategóriájában volt a Flight Simulator 2002, az IL-2, a Comanche 4, hogy csak néhány nagyobb nevet említsek, amelyek jöttek, láttak, aratak, és azonnal belopták magukat a játékosok szívébe.

Néhány játék különlegességével emelkedett ki a többi közül, ilyen volt a Toon Car, a mókás, könnyedebb versenyszellemű családi program, míg a Silent Hunter második része komplexségével villantott, és a komolyabb szimulációk közé volt sorolható, ahol nem annyira a grafika a mutató. Mivel a tendenciák azonban efelé mutatnak, a legtöbb játék esetében tapasztalható a törekvés az egyre részletesebb, „erőmű-megizzasztó" effektek és ábrázolás irányába, amely örvendetes, ha néha nem sikkadt volna el a játékmenet emellett. Arról nem is beszélve, hogy a Comanche 4 esetén tényleg csak a kiváltságosok élvezhették a teljes részletezettségű tájat, hiszen grafikus processzor legyen a talpán (NYÁK-ján), amelyik röccenés nélkül produkálja a vizuális hatásokat. Ez egyébként érvényes az autóversenyekre is, hiszen a Master Rallye és a Rally Trophy sem a pehelysúlyú kategóriába sorolható ilyen szempontból – az F1 2001-ről nem is beszélve, ami néhol indokolatlanul lassúnak bizonyult. Ha kitekintünk az X-box világába, ott sem találkozhatunk mással, hiszen a Project Gotham Racing már az előzetes videókat tekintve is legalább impresszívnek volt nevezhető, a játék során pedig tovább erősödött bennem az érzés, hogy hamarosan az újonnan beszerzett videokártyám sem lesz már elég az érkező játékok megfelelő futtatásához.
A dobogósok közé a játékélmény miatt került be a Comanche 4 a bronzérmes pozícióba, helyét még a Silent Hunter 2 célozta be, csak hát azért eléggé rétegjátéknak számít a kicsike, ennek alapján akár első helyezést is adhattunk volna neki kategóriájában, remélem, a játék kedvelői nem sértődnek meg ezen a döntésen. Ugyan a Comanche sok kritikát kapott (pl. hogy a repszimek „Serious Sam"-e), hogy itt inkább akcióról van szó, mint szimulációról, azonban be kell vallania mindenkinek, hogy van mit felmutatnia a proginak: igazán élvezetes, gyorsan elsajátítható a kezelése (habár eléggé nehéz végigvinni). Visszatekintve a mezőnyre a Rally Trophy és a Master Rallye versenyezhetnének az ezüstéremért, ám utóbbi az, amelyik elviszi azt, hiszen itt is inkább a játékélmény volt, ami a másik fölé emelte, továbbá a fizikai modellezés kevéssé találtatott bugosnak, ami nagyban garantálja a sikerélményt is (habár inkább itt is az arcade stílus érvényesül). Az aranyat pedig nem más kapja, mint a Microsoft Flight Simulator-sorozatának legfrissebb része, azt hiszem, ez túl sok indoklást nem kíván, hiszen az MS a játékok terén elég jól áll, és ennek az FS az egyik mintapéldája. Szép, jól játszható, élvezet vele repülni.

Ha kitekintünk a jövőbe, láthatjuk, hogy valahol a távolban már körvonalazódik a Colin McRae Rally következő része, ami remélhetőleg megjelenésekor, a várakozásoknak eleget téve, viszi majd a pálmát, és üde színfoltot garantál majd a szimulációs részt igencsak komolyan vevő, megszállott racing faneknek. A szimulátorok frontján sem olyan rossz a helyzet, habár itt is az akcióval teli példányok örvendenek nagyobb népszerűségnek a fejlesztők részéről, azonban valószínűleg a „komolyabb" darabok sem fognak elmaradozni a jövőben, ha másért nem, akkor az MS sorozata miatt.

Chilly

GOTY 2001
SPORT KATEGÓRIA

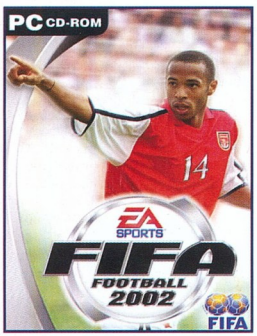
Sehol máshol nincs olyan egyeduralma egy cégnek, mint a sportkategóriában. Itt ugyanis minden az Electronic Arts, pontosabban az EA Sports körül forog már hosszú évek óta. Idén ráadásul a széria zászlóshajója, a FIFA sorozat aktuális része remek újításokkal kényeztette el rajongóit, kétségtelenné téve a 2001-es sportjátékok legjobbjának járó első hely sorsát. De a sorozat többi tagja is egytől egyig remek darab, gondolhatunk akár az NHL, az NBA, vagy akár a NASCAR betűszavakra. Talán egyetlen terület van, ahol nem az EA diadalmaskodik, ez pedig a focimenedzserek világa… Itt fordul elő egy név, ami évről évre képes meghátrálásra bírni az FA szériát, ez pedig EIDOS Championship Manager sorozata. Bár évről évre számos próbálkozó akad a menedzserprogramok alosztályában (idén pl. az említett FA Premier League Manager 2002 mellett a Sky Sports Football Manager próbálkozik), a Championship Manager legyőzhetetlen.

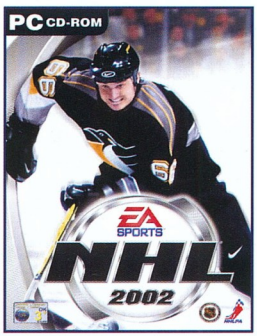
A nagy nevek mellett azért tekintélyes mennyiségű sportprogram szolgálta ki a játékosok igényeit az idén is: a sort az EA-féle NBA Live 2001 és a Triple Play Baseball nyitotta, őket követte a tavasz elején a High Heat Major League Baseball 2002. A nyári uborkaszezon után ismét az EA kezdte el a sort a Madden NFL 2002 és NHL 2002-vel, majd az év legnagyobb durranásának számító FIFA 2002-vel. Ezeken kívül említésre méltó játék volt még a Mat Hoffman's Pro BMX, a Championship Manager 2001/2002, a Street Tennis, és a Tennis Masters Series.

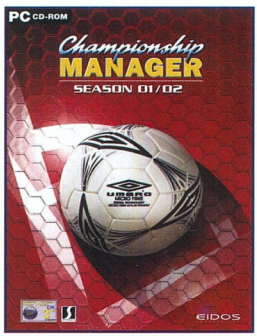
A 2001-es év sportjátéka természetesen a FIFA 2002 lett, hiszen a szokásos ráncfelvarráson kívül (bár az is elég lett volna) képes volt a megújulásra, és jelentős előrelépést ért el tavalyi részéhez képest.

Második helyre a szintén EA Sports-os NHL 2002 került, mint már annyi éve szinte folyamatosan, míg harmadiknak a már említett Championship Manager 2001/2002-t választottuk, ami bár eléggé rétegjátéknak számít, mégis komoly rajongótábort gyűjtött magának hazánkban is.

JuliuS



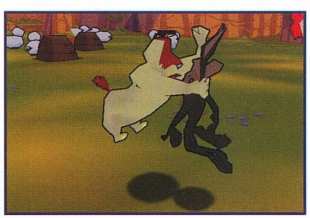




EGYÉB KATEGÓRIA

A más kategóriákba nem sorolható programok között nem volt nagy tülekedés 2001-ben, de azért mindenképpen érdemes megemlítenünk néhány nagyobb címet. Az év elejének képzeletbeli pálmáját kétség kívül a Worms World Party viszi el. A megszokott kukacos játék ezúttal sok új elemmel bővül, akik eddig szerették a játékot, azok most sem fognak csalódni az örökifjú Team 17 csapatban. A következő említésre méltó címig várnunk kell májusig, ekkor tűnik fel gallfalva teljes lakossága a bohókás Asterix Mega Madness programban. A különböző gall versenyeket megjelenítő program méltó a rajzfilm feelingjéhez, a sok nevetés mellett remek kikapcsolódást ígér. A nyár folyamán több ígéretes program is érkezik, folytatódik az Incredible Machine sorozat (Even More Contraptions), feltűnik a nagyhangú hős Grounch is, sőt a bohókás figurákat kedvelők jó ideig elszórakoznak az M - Alien Paranoia nevű mászkálós stuffal is. Az őszi szezon közeledte csak nyomokban látszik az egyéb kategórián, a kiadók erejét leköti a nagy nevek menedzselése. Ettől függetlenül azért akadnak érdemleges programok, ilyen mindjárt szeptember környékén a Hoyle Casino sorozat és a mókás Sheep Dog n Wolf is. Az év vége felé tolat be a pályaudvarra a Loco-Commotion és a Trainz is, mindkettő a terepasztal szimulátorok világában nyomul nem kevés sikerrel (és persze rontva egymás eredményeit). Érdemes még megemlékezni a Lego sorozat aktuális darabjairól (Racers 2 és Island 2), valamint a Bust-A-Move 3 DX-ről. Ebben a kategóriában nehéz, sőt értelmetlen is összehasonlítani a különböző stílusú és tartalmú programokat, engedtessék meg inkább nekem, hogy kiemeljen 3 kedvencet a sokszínű forgatagból. A három választott a Worms World Party, az Asterix Mega Madness és a Loco-Commotion lenne az élmezőnyből, mindhárom alkotás kihagyhatatlan részét képezte a 2001-es esztendőnek.

Bear™

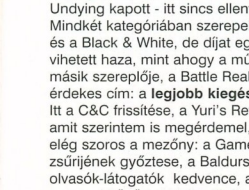


VIRTUÁLIS VÁLASZTÁSOK

gamespy Best Of 2001

Nemcsak az írott sajtó, hanem az online szerkesztőségek is megválasztják évről-évre az általuk legjobbnak talált PC-s programokat. Mi most játékország virtuális leképződésének két legnagyobb és legforgalmasabb kikötőjébe, a GameSpy és a GameSpot mólóihoz eveztünk be, hogy egy kis összehasonlítást adva kitekintsünk, a világ szebbik felén milyen is az a bizonyos szemüveg…

A GameSpot nemcsak kategóriákat, hanem fontos játékelemeket is versenyeztet évről évre. A **legjobb zene** győztese a Tropico, és ezzel egyet is érthetünk, a latinos és karibi témák tökéletesen illeszkednek a játékhoz. A **legjobb hang** győztese szintén nem lehetett kérdéses: az Undying hanghatásai a legképzettebb Clive Barker és Stephen King rajongóknak is okozott pár álmatlan éjszakát… Érdekesség, hogy mindkét kategóriában versenyben volt a Sims: Hot Date kiegészítő csomag. A **legjobb sztori** díját az Ion Storm játéka, az Anachronox kapta, mely valóban igen üde színfoltja volt az elmúlt év termésének, és érdekes figuráival, rengeteg poénos párbeszédével megérdemelte a győzelmet a Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, a Myth III, az Arcanum és a Summoner előtt. A **legjobb grafika kategóriájában** két alcsoport szerepel: a **technikai**, melyet a Return to Castle Wolfenstein (RTCW) nyert (megérdemli, bár azért a benevezett Aquanox sem volt kispálya), valamint a **művészi,** melyet az Undying kapott - itt sincs ellenvetésem. Mindkét kategóriában szerepelt a Max Payne és a Black & White, de díjat egyikük sem vihetett haza, mint ahogy a művészeti ág másik szereplője, a Battle Realms sem. Egy érdekes cím: a **legjobb kiegészítő csomag.** Itt a C&C frissítése, a Yuri's Revenge nyert, amit szerintem is megérdemel, de azért itt elég szoros a mezőny: a GameSpy szakmai zsűrijének győztese, a Baldurs Gate II és az olvasók-látogatók kedvence, a Diablo II kitűnő pakkjai mellett a Sims: Hot Date is versenyben volt. A **legjobb mesterséges intelligencia** cím kiírása azt hiszem, egy mai PC-s játéknál érthető, és itt sok kétség nem is lehetett a győztes felől: Black & White! (Nevezettek: RTCW, Battle Realms, Operation Flaspoint (OFP), Kohan: Immortal Sovereigns.) A **legjobb új ötlet** címét a Shattered Galaxy nyerte, amely egy igen jól sikerült MMORTS. Mivel jelen sorok írójának otthonába még nem költözött be az ilyen játékok szelleme, ezért a képzeletbeli dobogó legfelső fokára a Nexon játéka mellé én felemelném a „futottak még" mezőnyéből a B&W-t, és azért a jópofa Monopoly Tycoon is megérdemel egy tapsot…



Izgalmas díj átadása következik: a **legjobb játék, amellyel senki nem játszott**… Ezt a kétes dicsőséget az Undying érdemelte ki, mely minden pozitívuma ellenére üzletileg akkora bukás volt (sokak szerint elsősorban a multiplayer rész hiánya miatt), hogy a kiadó EA Games leállította mind a PS2 portolás, mind a folytatás, mind – a 22-es csapdája! – az ingyenesen letölthető foltozásként tervezett többjátékos üzemmód fejlesztését. Az külön érdekes, hogy az előbb díjat kapott Shattered Galaxy is az indulók között volt…

Következzék a játékkategóriák eredményhirdetése. Az **akciójátékoknál** az AvP2, az Undying, a Max Payne, az OFP és a Serious Sam közül a Max Payne vitte el a pálmát. Ez számomra elég meglepő, hiszen az MP minden szépsége és a „bullet time" ellenére rövidsége miatt tulajdonképpen csalódást jelentett számomra. Az, hogy például az RTCW nem is szerepel a nevezettek között, több mint döbbenetes. Ezen játék ugyanis a **legjobb multiplayer akciójáték** díját nyerte (rendben, tényleg cool), az OFP, a Serious Sam, a Ghost Recon és a Tribes 2 előtt. Kis zavart érzek a fejekben… hogy is van ez? (A GameSpy szakmai zsűrije az OFP-t, míg olvasói szintén a Max Payne-t tartották az év játékának.)

A **kalandjátékok** mezőnye korántsem ilyen egységes. Itt szerepel a Beyond Atlantis II, a Myst III, a Project Eden, a Road To India és a Schizm. A befutó a Myst III: Exile, amit a nagy öreg folytatása meg is érdemel.

A **legjobb autóverseny játék** nagy nevekkel zsúfolt: 1nsane, 4x4 Evo 2, Colin 2, EA Sports F1 2001, NASCAR Racing. A győztes az utóbbi lett. Fene tudja, én azért a fenti listában kicserélném a 4x4 Evo 2-t a Rally Trophyra…

A **legjobb puzzle/egyéb játék** kategória ismét csak szegényes – jelen sorok írója legnagyobb bánatára, aki rajongója lenne ezen műfajnak, ha lenne kínálat. Az Incredible Machine újabb része, a Ripley's Believe It or Not kvízjáték, az Ultimate Ride hullámvasút-építő és a Williams Pinball Classics flipperszim előtt a Sega sajátos zombis gépírás-tanítója, a Typing of the Dead vitte el a pálmát, már csak egyedi ötlete miatt is.

A **legjobb egyjátékos RPG játék** címét nehéz mezőnyben kellett kivívni. Itt indult az Anachronox, az Arcanum, a BG2, a Summoner is, de a korona ezúttal tényleg az őt megillető helyre és fejre került fel, ez pedig nem más, mint a kanadai Sirtech varázslatos játéka, a közel két évtizedes, tehát szinte a PC-s játékokkal egyidős sorozat legfrissebb, és ez ideig legjobb része, a Wizardry 8. A **multiplayer kategória** az Asheron's Call Dark Majesty-t, a Diablo II: LoD-t, és az EverQuest: SoL-t megelőzve a sötét középkort idéző játék, a Dark Age of Camelot lett.
A GameSpy általános RPG győztest hirdetett, itt mind a szakma, mint a közönség a Camelot mellett tette le voksát.

A **legjobb sci-fi szimulátor** cím tulajdonosa maga mögött tudhatja az Echelon-t, a Jumpgate-et és Mechwarrior 4 fekete lovagos kiegészítőjét. Úgy hívják: Independence War 2: Edge of Chaos. Well, well, well…

A **legjobb szimulátor** mezőnye ismét csak tömör: MS Flight Simulator 2002, Rowan's Battle of Britain, Sub Command, MS Train Simulator, és persze a győztes, az IL2-Sturmovnik. Azt csak úgy halkan kérdezem meg: hát a Silent Hunter 2 hol marad, fiúk? Beszorult az Északi Sark jégpáncélja alá, vagy mi a bánat?!
A GameSpy szakmai grénuma szintén az IL2-t, míg látogatói – kissé tágabban értelmezve a szimuláció fogalmát – a WWII Online-t tette az élre.

A **legjobb sportjáték** büszke címéért az EA Sport már évek óta magával versenyez. Idén az volt a kérdés: NHL 2002 vagy FIFA 2002? A válasz: az utóbbi. Tapsot neki, megérdemli… Érdekes, hogy a GameSpy másképp látja: náluk a Championship Manager 01/02 lett a bajnok, olvasóinál pedig a Motorcity Online, itt a FIFA csak a harmadik helyen ért célba…

A **stratégiai játékok** versenye az év végén eldőlt. Bár olyan nevek bukkantak fel, mint a Commandos 2, az Europa Universalis II, a Kohan: Inmortal Sovereigns vagy a Tropico, Sid Meyer hihetetlen csodája, a Civilization III jött, látott és győzött. A **multiplayer** alosztály nyertese a C&C Yuri-ja, a Conquest, az Empire Earth és a már említett Kohan előtt ismét csak a GameSpot kis kedvence, a Shattered Galaxy lett.
A GameSpy szakemberei szintén a CivIII-ra szavaztak, míg az olvasók szívét a B&W hódította meg, amelyet azért magam is hiányoltam a GameSpot listájáról…

A **legnagyobb csalódás** nem túl fényes címét ez évben a Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor zsebelhette be, és ezzel sajnos egyet kell értenünk – a játék nem méltó a nagy elődnevéhez… És még van egy citromdíj is: a **legrosszabb játék** az online magazin szerint a Survivor lett, mely a híres túlélő show „bedobozolása".

Végezetül következzék a **GameSpot Top 10 PC Games:**
10.: Wizardry 8, *9.:* Operation Flashpoint, *8.:* NASCAR 4, *7.:*Black & White, *6.:* Dark Age of Camelot, *5.:* Commandos 2, *4.:* RTCW, *3.:* Civ III, *2.:* Max Payne, and the winner is, azaz az év játéka: Serious Sam! Ne tessék tovább tépni a hajakat! Előre megmondtam: néha bizony nagyon szubjektív a szemüveg…

Kredenc

AKCIÓ

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

THQ ● FUNATICS ● WWW.ZANZARAH.COM

Egy kettős világ várja a kalandozni vágyókat a Funatics által fejlesztett Zanzarah című játékban. A történet meglehetősen érdekes, hiszen arról mesél, hogy a réges-régi időkben az összes értelmes faj (emberek, tündérek, elfek, törpék) együtt élt békességben egészen addig, míg a nagyravágyás és féltékenység mérgezte emberek el nem úzték a többi lényt. Ők pedig elmenekültek egy másik világba, melynek neve Zanzarah. Az átjáró megszűnt, és lassan feledésbe is merültek a történtek. Azonban most valami megbontja az egyensúlyt, és a gonosz egyre nagyobb erővel terjeszkedik mindkét világban. Ezek után miért is kerül egy 18 éves lány a történet középpontjába? Miért ő jelenti az utolsó reményt mindkét világ számára? Hogyan képes varázserejét fejleszteni a tündérek segítségével? Nos, pontosan ezt fogjuk megtudni, ha nem félünk belevágni ebbe a meglehetősen erős kalandelemeket tartalmazó akciójátékba.

A grafikai ügyintézést a RenderWare Engine biztosítja – és rakja szépen sorba a lélegzetelállító képeket a monitorra. A bemutató videó megtekintése után azt kell mondjam, nagyon életszerűre sikerült a mesebeli világ. Mindenkinek kellemes kikapcsolódást fog biztosítani a THQ által márciusban megjelenő játék.

16 ... Arcturus
17 ... Excalibur
18 ... Prisoner of War
19 ... Sabotage: Résistance 1943
20 ... Intergalactic Bounty Hunter
21 ... Global Operations
22 ... Command and Conquer: Renegade
25 ... Unreal 2
26 ... Medal of Honor: Allied Assault
29 ... Beach Head 2002

TARTALOM

1.	Half Life	Sierra
2.	Return to C. Wolfenstein	Activision
3.	MoH: Allied Assault	Electronic Arts
4.	Quake III: Arena	Activision
5.	No One Lives Forever	Fox Interactive
6.	Jedi Knight	LucasArts
7.	Aliens vs. Predator 2	Fox Interactive
8.	Duke Nukem 3D	Gathering of Developers
9.	AquaNox	Fishtank Interactive
10.	Max Payne	Gathering of Developers

TOP 10

Serious Sam 2	2002/01	Take 2 Interactive
Soldier of Fortune II	2002/02	Activision
C&C: Renegade	2002/03	Electronic Arts
C.O.N.S.E.A.L.	2002/03	JoWooD
Global Operations	2002/03	Electronic Arts
Mafia	2002/03	Take 2 Interactive
Zanzarah	2002/03	THQ
Jedi Outcast	2002/03	Activision
Battlefield 1942	2002/04	Electronic Arts
Grand Theft Auto 3	2002/04	Take 2 Interactive

ELŐREJELZÉS

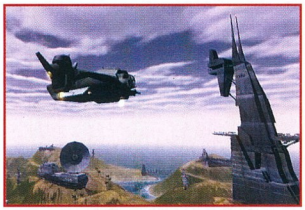
TOM CLANCY'S GHOST RECON MISSION PACK

UBI SOFT ● RED STROM ENTERTAINMENT

A múltkori számban megjelent Tom Clancy's Ghost Recon program bizonyára sokunk érdeklődését felkeltette. Nos, a Red Storm is úgy gondolta, hogy a sikereket nem hagyja kiaknázatlanul, és máris bejelentették a kiegészítőt, amely a tervek szerint már márciusban a boltokban lesz. Ebben nyolc vadiúj küldetést kapunk, melyben mint az EU rendfenntartó alakulatainak része vesznek részt a Szellemek. A színhely ezúttal Afrika, azon belül pedig Etiópia és Eritrea (formálisan 1993-tól független ország, mely éppen Etiópiából vált ki) határa, ahol az ellentétek ismét kiéleződtek. A missziók során természetesen új fegyvereket és harci járműveket vehetünk birtokba. A többjátékos üzemmód továbbra is a játék fő részét képezni majd, emellett pedig fejlesztés történik a grafikai és audió fronton is. Egy rövidebb bemutatás erejéig biztos megszemléljük majd a végeredményt, de addig is maradjunk az orosz eseményeknél.

BREED

CDV ● BRAT DESIGNS ● WWW.BRAT-DESIGNS.COM



Egy meglehetősen érdekes történettel rendelkező akciójátékot készít a Brat Designs. A jövőben az emberiség annyira túlszaporodik, hogy kénytelenek más világok kolonizációjával megfelelő életteret teremteni. Ekkor találkoznak a Breed nevű fajjal, ami rögtön megtámadja szerencsétlen telepeseket. A Föld segítséget küld, és hosszú háború alatt meg is állítják a meglehetősen alacsony intelligenciával rendelkező ellenfelet. A Földre történő visszaútra már csak egyetlen cirkáló képes, az USC Darwin, fedélzetén a háborúban harcedzett veteránokkal. Visszatérve éri a meglepetés a jó népet, mivel a breed-ek, akik mégsem olyan együgyűek, mint amilyennek látszottak, simán elfoglalták a védelem nélkül maradt anyabolygót.

Természetesen ezt nem hagyhatjuk annyiban. Ezzel máris elkezdődik a játék, ahol az USC Darwin katonái között mi is a Föld stratégai pontjai felé száguldunk, hogy mindent megtegyünk a siker érdekében. Nem csak gyalogosan, hanem különböző járművek nyergében is irthatjuk a csúnya breedeket, valamint többjátékos módban is. Mindezt a Mercury grafikus motor segítségével vetíti majd a program a képernyőre. A megjelenés valamikor jövő év közepén várható.

ZERO-G MARINES

STRATEGY FIRST ● STRATEGY FIRST

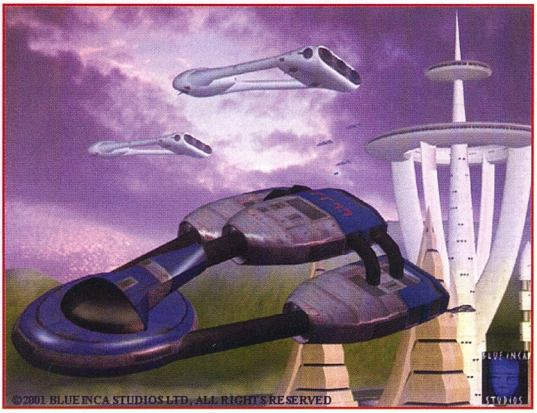
Érdekes utat követnek az FPS játékok manapság. Vannak, akik egyre realisztikusabb játékokat kívánnak készíteni, míg mások a hatalmas külső területek megvalósítására esküsznek, míg megint mások csak a többjátékos módot tartják szem előtt fejlesztéskor, stb. Mindezek mellett ott van a Strategy First gárdája, akik valami egészen szokatlant alkotnak. Ez pedig a Zero-G Marines nevet viseli. A címből máris kiderül, hogy a cselekmény nullagravitációjú térben zajlik, azaz vége a „földhöz ragadt" gondolkodásmódnak, ideje bebarangolni az összes dimenziót! Erre jó indokot teremt a 2353-as év, amikor már terjedelmes űrbázisok keringenek a Föld körül, valamint az a pár terrorista, akik egy meglehetősen furcsa eredetű vírust igyekeznek az emberiségre szabadítani.

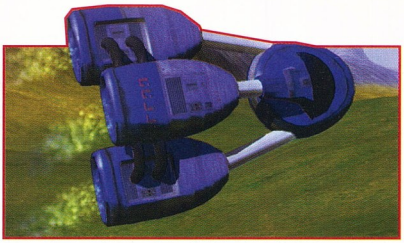
Szerény személyünk a Zero-G tengerészgyalogosok egyik tisztjeként veszi fel a harcot a speciális körülmények között, melynek során egy négyszemélyes alakulat élén igyekszünk megtisztítani az űrbázisokat. Az igazi csemegét a többjátékos mód fogja csak igazán hozni, hiszen teljesen különbözőképpen felépített pályákon kell mozognunk, ami a Q3-hoz és UT-hez szokott szemléletmódunkban is furcsa érzéseket kelt majd. A grafikai motor teljes egészében saját fejlesztés, és felveszi a versenyt az előbb említett programok mögött pöfögő szerkezetekkel. Megjelenés márciusban várható.

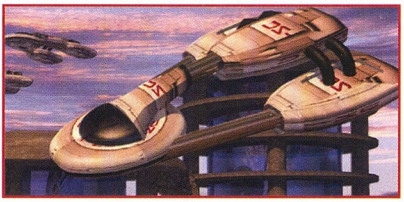
MOBILE FORCES

RAGE ● RAGE ● WWW.RAGE.COM

Megint egy fejlesztőcsapat és megint csak egy akciójáték, gondolnánk az egyes hírek olvasásakor, de a Rage által fejlesztett Mobile Forces mégsem ebbe a sorba tartozik. A játék maga egy realisztikus, első személyű megjelenítést használó lövöldözős progi. Azonban a széles fegyverválaszték mellett a legfontosabb tulajdonsága, hogy egy nagy halom járművet is irányíthatunk, amelyek megvalósítása pontosan követi a legszigorúbb fizikai törvényeket. Ennek alapján egy olyan játékot várhatunk, amiben a lövöldözés mellett vezetői ügyességünket is rendesen próbára tehetjük. A grafikai motor sem mindennapi, hiszen az alapja az Unreal Tournament-ben használt engine, amely az Epic nemrégiben kifejlesztett Warfare változatából is szedett át pár kellemes elemet (pl. a külső, nagy területek kezelése). Ennek ismeretében bizakodva várhatjuk a többjátékos módban is jelentős elemeket felmutató (pl. újfajta kaszt-megoldások csapatjátékban) programot, ami várhatóan áprilisban fog megjelenni PC-re és X-Box-ra.







ARCTURUS

▸ BLUEINCA ● WWW.BLUEINCA.CO.UK ◂

ÜZENET AZ ARCTURUS CSILLAG KÖRÜL KERINGŐ BOLYGÓNAK: „VÉGED VAN KOMÁM, JÖVÜNK, ÉS SZÉTCSAPUNK MINDENT!"

Első blikkre nem hangzik nagy durranásnak a téma; annyiszor fordult már elő, hogy két idegen faj csatározzon egy piszkosul fontos planétáért, hogy az emberben rögtön fel is merül a kérdés: vajon miféle harmadik típusú találkozásra számítanak a sztorifaragók, ha a kreálmányaik, azok a szuperintelligens, csúcstechnológiával felspécizett lények nem tudnak egy sarokkal odébb menve új bolygót választani a konfliktus helyett!? Szerintem ha ilyen jövőképeket lövöldöznek a képregények és játékprogramok tucatjaiból a mostani ifjúság fejébe, szegény E.T. nem sok sansszal indul a 21. századi barátkeresésre, ha „még egyszer" idevetődik „véletlenül" a Földre. Szerencsére a moralizálást hamar feledjük némi kultúrált öldöklés kedvéért, mint most is, a BlueInca RTS-FPS kombinációban fogant játékának információmorzsáit ízlelgetve.

A játék alapötlete korántsem új, de dicséretes buzgalommal igyekszik felidézni a Battlezone korszakalkotó újdonságait. Az elv dettóra ugyanaz, a játékos egyszerre lesz népének vezére és rendíthetetlen harcosa. Az apró bolygó két nyughatatlan népe, a Lumeran és a Xizon faj közül lehet majd választani. A szokásos felvezető blabla után – ellenség a kapuknál, éljen a haza, győzni fogunk, meg rendszeresen menteni ☺ – az alapelgondolás szerint nonlineáris küldetéssorozat aktív részeseivé szándékozzák tenni a hadak urát. Elsősorban a döntésektől és az ellenfél válaszlépéseitől függ majd, hogy merre kerekedik a történet.

A körítés picit a Babylon5 letisztult, steril vonásaira emlékeztet, a hajóknál némi derékszög-elvonási tünettel megfejelve, azaz a közétett képeken csillogó repülő szerkezeteknél még csak véletlenül sem lehet felfedezni valami szögletes formát – halleluja. Poharat köszöntenék azon szándékra is, hogy a harsány színekben pompázó világ atmoszféráját a hófödte hegycsúcsoktól a kietlen sivatagokig skálázzák, és még a földfelszín alá bekúszó alagútrendszerek elvitathatatlan hangulatát sem nélkülözi az alkotói fantázia.

A kornak megfelelő, vélhetően rendkívül igényes, házon belül kifejlesztett grafikai motor előnyeinek ecsetelésekor Andy Michael kreativitásért felelős direktor egy vele készített interjúban azt emelte ki, hogy a legutolsó poligonra kiterjedő ütközésdetektor hihetetlenül precíz lesz (a légi harcok során remélem, ezzel a „visszapattanás" effektnek végre annyi).

Az előirányzott nézőpont third illetve first-person, ebből a külső, harmadik személyű látószög a menedzsmentnek kedvez, míg az „én menni ölni" figyelőállás valószínűleg a harchoz nélkülözhetetlen. A harcot ne a'la Quake tessék érteni, itt ugyanis járműbázisú lövöldözés lesz, azaz a legyártott masinák között szabadon garázdálkodhat a felhasználó, bármelyiket aktuális kedvenccé teheti, a többit pedig az AI vezényli, de persze szorgos kezű egérzabolázó parancsnokként mi adjuk meg a célkoordinátákat az „idegen" pajtásoknak.

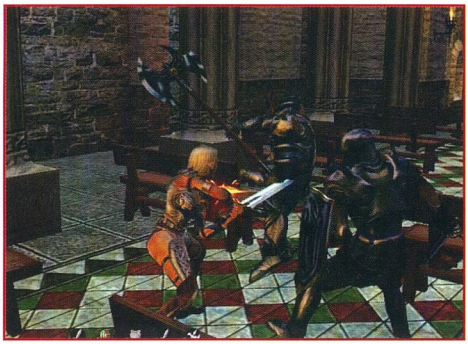
A vérgőzös csatározás lehetősége mellett nem szabad megfeledkezni arról sem, hogy az akciódús részletek mögött stratégiai aspektus rejtőzik, tehát muszáj megteremteni a fokozatos előrenyomulás során felfedezett földeken a gazdasági élet alapjait, a választott fajra jellemző építményeket felhúzni, nyersanyagot gyűjteni és fejődni, akár egy átlagos RTS-ben. A lehetőségek négy tudományos szintre tagozódnak, és néhány technológiát el is rejtenek a régi öregek tudásából, hogy a kutatószándékot ösztönözzék. Az eredmény egyre fejlettebb és ütőképesebb gyilkoló gépezetek formájában ölt majd testet. A fajonként különböző példányok száma közel 25, ez magában foglalja a 6 méteres lebegőtől a horizontot betöltő majd 600 méteres hordozóig terjedő kollekciót, ebből az utóbbi természetesen apró, halálos kis fightereket rejt majd a gyomrában.

A 2002 végére betervezett találkozásig ízlelgessük még a 3D-s hangzásélmény és a multiplayer lehetőség ígéretét, s közben imádkozzunk buzgón, hogy az irányítás lehetőleg felhasználóbarát, a GeForce3 kártyák ára pedig minimálbér közeli legyen .

Tika

TUDTAD-E?

BlueInca Studios Ltd.: A jó öreg Cambridge, Anglia patinás városa ad helyet a hivatalosan 2000 októberében bejegyzett cégnek. Azt lehet mondani, hogy az informatikai réteg színe-java gyűlt össze a Kéknka emblémája alatt. Olyan high tech központokból került ki a gárda, mint az Eidos, Videologic, Nokia, Lucent Technologies, és a Virtuality and Computer Artworks műhelyei. Elsődleges célként a házon belül összedobott új engine képességeinek kiaknázását tűzték ki – az Arcturus képében. A platformhalmazból egyelőre a PC és X-BOX rétegre koncentrálnak.



EXCALIBUR

▸ MÉG NINCS ● AURAN ● WWW.AURAN.COM/EXCALIBUR ◂

ARTHUR KIRÁLY KORSZAKÁNAK ÉS AZ EXCALIBUR TÖRTÉNETÉNEK LEGÚJABB FELDOLGOZÁSA, EGY HACK-AND-SLASH FORMÁJÁBAN.

Az elmúlt évben rögtön két harmadik személyű nézetet használó, a közelharcot favorizáló játékkal is megismerkedhettünk. Az egyik a Blade of Darkness volt, míg a másik a Rune nevet viselte. A meglepően kedvező fogadtatás után nem csoda, hogy több fejlesztés is beindult a témában. Ezek közül az egyik legígéretesebb az ausztráliai Auran által készített Excalibur.

A történet természetesen a középkori Angliában játszódik, Arthur király uralkodása idején. Erről a korszakról számos legenda született, de a leghíresebb talán a Sir Thomas Malory által franciából fordított változat. A története röviden: meghal Uthar Pendragon király, örökös nincs, ezért Merlin meggyőzi a Canterbury püspököt, hogy hívja össze az ország nemeseit. A találkozón bemutatja a követ és benne a kardot, melyet kihúzva bizonyíthatja valaki, hogy méltó a trónra. Természetesen az ifjú Artur húzza ki, és ezáltal válik Anglia királyává. A játék ezen a történeten alapszik. Hogy pontosan hogyan, az egyelőre nem ismert, de igyekeznek a mítosz legjavát képernyőre vinni.

A helyszínek is ennek megfelelően alakulnak, melyeket három fő csoportba sorolhatunk. Az első Albion, ami nem más, mint Anglia költői neve. Ez mutatja be az elképzelt 9-ik századi angliai viszonyokat. Majd bolyonghatunk a Mérgezett Camelot területein is, ami azért kapta ezt a furcsa nevet, mert Arthur távollétében a gonosz unokaöcs, Mordred megkaparintotta az uralmat. Végezetül pedig ellátogathatunk Avalonba, ami teljesen fantasztikus világ, szöges ellentétben áll Camelottal.

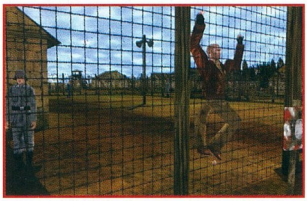
A karakterek megalkotásánál, fejlesztésénél három fő irányba indulhatunk el. Ezek a közelharc, a varázslás, valamint a távolsági fegyverhasználat. Ezek a játékban tökéletesen lesznek kiegyensúlyozva, tehát már csak rajtunk fog múlni, hogy melyikből mennyit csippentünk karakterünk számára. Fegyverzetünk is ennek megfelelően fog alakulni. Az összes fontosabb középkori gyilkolóeszközzel meg leszünk áldva, kezdve a kardtól és buzogánytól egészen a hosszú íjig. A varázslók persze nem ilyesféle fegyvereket használnak, számukra a gyógyító, ártó, tömegre ható, valamint átváltoztató varázslatok jelentik majd az arzenált.

Természetesen gondoltak az internetes alkalmazásra is, azaz nem csak egyedül kalandozhatunk az angliai földeken, hanem barátaink és ismerőseink is csatlakozhatnak hozzánk. Ez nem jelenti, hogy csak együtt küzdhetünk, alkalmunk fog nyílni harcban szerzett képességeink egymás elleni bemutatására is.

Az egész játék az Auran játékfejlesztőknek szánt felületén, az Auran Jet nevű cuccon készül. (Ezzel készítették többek között a napokban megjelent Trainz nevű vonatszimulátort is.) A csomag tartalmazza a 3D-s motort is, valamint elméletileg platformfüggetlen a dolog, azaz bárki bármilyen oprendszer alatt dolgozhat vele. Ami azonban a program képességei mellett még feltűnőbb, hogy az egész szerkesztő cucc ingyenes(!). Legalábbis abban az esetben, ha valaki freeware programok készítésére használja. Egyéb esetben persze ki kell perkálni a 30k dollárt ☺.

A tetszetős kinézetű Excalibur megjelenése az Úr 2002-ik évében július első napjára lett kitűzve. Reméljük, addigra meg is fog valósulni a terv, hogy életre keltsék ezt az érdekes legendát. Sajnos addig meg kell elégednünk az eddig kiadott képecskékkel (valamint videócskákkal, legalábbis azok a szerencsések, akik lapunkat DVD mellékletes formában vették meg).

Ch00ler



PRISONER OF WAR

▸ CODEMASTERS ● WIDE GAMES ● WWW.CODEMASTERS.COM/POW ◂

PRISONER OF WAR. HADIFOGOLY. A SZÓ A NAGY VÍZEN TÚL, A PATRIOTIZMUSSAL CSONTIG ÁTITATOTT AMERIKAI NÉPNEK DICSŐSÉGET, BÜSZKESÉGET, ÉLŐ LEGENDÁKAT JELENT.

A második világháborúban mindkét fél hatalmas veszteségeket könyvelhetett el. Az elesetteken túl rengeteg katona került fogságba. Természetesen egy jól kiképzett hadfi a táborba kerülés után azonnal a kiutat kereste. Egész legendárium született ezen szökésekből, és persze a képi megvalósítás is kézenfekvő volt – a leghíresebb és legjobb film, a Nagy szökés (Great Escape), Steve McQueen-nel a főszerepben, rangos szereplőgárdával. Amikor a Codemasters elhatározta, hogy elkészíti a téma modernkori feldolgozását, hónapokig tartó kutatómunka vette kezdetét. Rengeteg, legtöbbször kézzel készített feljegyzést és térképet, könyveket, riportokat és memoárokat olvastak végig, sőt, személyesen beszéltek az események túlélőivel, a híres szökevényekkel. Így hát a POW nem egy egyszerű kalandjáték lesz: átélhetjük azt, amit eddig csak filmeken láttunk, részesei lehetünk az eseményeknek. Senki ne gondoljon egy „felkapok egy csövet, és neki az őröknek meg a kerítésnek" típusú hack'n'slash (újmagyarul: hentelj és gyakj) játékra. A készítők a realizmus szót zászlójukra tűzve nyolc, a valóságnak minden földgöröngyében megfelelő hírhedt hadifogolytábort építettek újjá virtuálisan, olyanokat, mint Colditz, Stalag Luft I. és III, valamint a görögországi gyűjtő.

A sztori szerint a szövetségiek kiderítették, hogy a titkos fegyver, a V2 előállításának kísérleteit a nácik a hadifogolytáborokban folytatják, mivel egyetlen haderő sem bombázná saját embereit. Ezért az amerikaiak vállalják, hogy az ellenséges vonalak mögé dobják a légierő egy magasan képzett kémjét, Louis Smith kapitányt, aki hagyja magát elfogni, és a táborba kerülve azonnal megkezdi titkos küldetésének végrehajtását – a lehető legtöbb információ megszerzését, a fegyver fejlesztésének szabotálását, majd saját szökését. (A kapitány először színtiszta Steve McQueen volt, csak a jogdíjaktól félve a programozók „átszabták" a figurát ☺)

Természetesen fegyvert nem használhatunk, hiszen egyetlen német katona megölése a tábor „lakosságának" azonnali kiirtását vonná maga után. Tevékenységünk ezért két részből áll: először is fel kell térképeznünk a terepet, megfigyelni az őrök mozgását, az őrjáratokat, a gyenge pontokat. Beszélnünk kell a régi foglyokkal, és kipuhatolni, vannak e köztük megbízható és feladatunkban hasznossá tehető (speciális tudás, képesség) katonák. Mindezt a nácik figyelő szeme előtt, akik a legkisebb gyanús jelre elkülönítőbe dobnak minket, és nem haboznak használni fegyvereiket sem, aminek következménye legszolidabb esetben is hosszas rabkórház. (Persze szökni innen is lehet…)

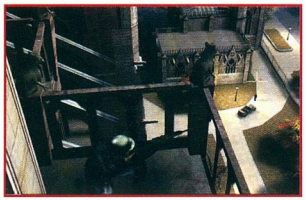
Apró küldetések segítik „munkánkat", például egy titkos „túra" a tisztek szállására, ahol magunkévá tehetünk egy messzelátót (na, nem úgy…). Ennek segítségével – stratégiai pontokra felmászva – elkészíthetjük a tábor térképét, melyet összevethetünk az őrök helyét feltüntető, és a Metal Gear Solid rajongóknak minden bizonnyal feltűnően dé ja vu érzést okozó radarrendszerrel. (A Codemasters nem is tagadja a kitűnő játék hatását a POW-ra.) Bármi, amit megtudunk – információk, térképrészletek, megfigyelések – naplónkba kerül, ahol összeilleszthetjük az apró mozaikdarabkákat.

Mivel a rabok országonként vannak csoportosítva, első és legfontosabb feladatunk egy megfelelő nyelvtudással rendelkező társ beszervezése. Ezután megkezdhetjük a toborzást. Bizonyosan szükségünk lesz egy-két erős, atletikus emberre tárgyakat (testeket…) cipelni, alagutat ásni. Aztán kell egy „McGyver", aki képes magnószalagból és fogkrémből bombát gyártani. (Amelynek aztán kell találnunk egy jó rejtekhelyet, nehogy az őrök egy váratlan „rovancson" rábukkanjanak.) Meg kell találnunk a megvesztegethető őröket is – ilyenek mindenhol akadnak. Céljainkban és saját képességeink fejlesztésében apró játékok segítenek majd, például a „tábori valutát", cigarettát és csokoládét szerencsejátékokban szerezhetjük be, míg a konzerves dobozokra apró kövekkel való célba hajigálás később hasznos lehet, ha egy őrt kell

elnémítanunk, vagy egy villanykörte pontos eltalálásával kell sötétet csinálnunk. Ha minden összeáll, a megfelelő pillanatban végre kell hajtanunk az akciót. Ez persze így sem lesz egy könnyű feladat, hiszen a legapróbb hiba is végzetes lehet – az AI az ígéretek szerint olyannyira valósághűre sikeredett, hogy még az uralkodó szélirányt is bele kell számítanunk terveinkbe, nehogy a kitűnő szimatú őrkutyák felfedezzenek minket… A minden neszre figyelő őröket persze kijátszhatjuk – itt vehetjük elő Commandos-on edzett játéktudásunkat. Egy megfelelő helyre eldobott kő odairányítja a német katona figyelmét, vagy akár oda is csalja őt – a többi rajtunk múlik… Minden tereptárgyat, ládát és barakksarkot ki kell használnunk, minden kínálkozó, váratlan alkalmat meg kell ragadnunk. Mindeközben természetesen figyelnünk kell a tábori élet szigorú rendjére: ha nem vagyunk ott a rendszeres sorakozón-létszámellenőrzésen, veszélybe sodorhatjuk küldetésünket, és örülhetünk, ha pár nap magánzárkával megússzuk. Lesznek kisebb mellékküldetések is, mint egy kulcs megszerzése a konyhából, erre a legmegfelelőbb alkalom természetesen a reggeli előtti időpont – gyorsan berohanunk, felkapjuk a kulcsot, majd elvegyülünk a reggelire váró tömegben... (Ha valami hozzám hasonló számítógép-veterán ráncolni kezdi a homlokát a fentiek hallatán, ne tegye: jómagam is anno órákat játszottam a jó öreg ZX Spectrumon az Ocean és a Denton Designs 1986-os sikerével, a Great Escape-pel… Hiába, nekünk, „ősgémereknek" nincs új a nap alatt...☺)

A grafikai kivitelezés sztorija elég érdekes. Amint a Codemasters végzett az előkészítéssel, hírt kapott arról, hogy egy Wide Games nevű, jószerint ismeretlen fejlesztőcsapat gőzerővel készül egy hasonló témájú játék piacra dobásával. Felkeresték őket, és az „új fiúk" szívesen fogadták a nagy név felbukkanását – és tőkéjét. Így aztán a külső nézetes játék alatt a Wide Games friss fejlesztésű motorja dobog, mely tökéletes interaktivitást tesz lehetővé. Ha látunk egy teherautót, alábújhatunk fedezéket keresve, felmászhatunk a platóját kikutatni – vagy akár bele is ülhetünk, hogy áttörjük vele a kaput. Hasznos segítőtárs lehet egy telefonpózna is, melyre felmászva, és belső nézetre kapcsolva körbekémlelhetünk. Aprólékosan kidolgozott animációkat, komplex textúrákat, dinamikus fényeket és realisztikus időjárást ígérnek a fejlesztők, és az eddig megjelent, meggyőző screenshotok ezt igazolni látszanak. A Prisoner of War (ez még csak munkacím, hisz van egy ilyen nevű – JailBreak: Prisoner of War – Quake III mod is) megjelenése a tervek szerint valamikor 2002 elejére vagy közepére várható – a fejlesztés jelenlegi állapota ezt alátámasztja, így minden reményünk megvan rá, hogy pár hónapon belül Colditz valamelyik barakkja mögül lessük az őrjáratot, és benzineshordótól őrbódéig kússzunk a fagyos, sötét éjszakában. Én már alig várom – megyek is ki az udvarba gyakorolni…

Kredenc



SABOTAGE
RÉSISTANCE 1943

▸ INNONICS ● POWDERWORKS ● WWW.SABOTAGE-GAME.DE ◂

A KÉTKEZI, JÁTÉKORIENTÁLT INTERNETBÚVÁR NÉHA REJTETT KINCSEKRE BUKKAN A VILÁGHÁLÓ SETÉT, KEVÉSSÉ LÁTOGATOTT ZUGAIBAN.

Bevallom, amikor kitűnő szerkesztőm arra kért e-mailjében, írjak jelen értekezés tárgyáról, elég bután meredtem a képernyőmre. Aztán rápattantam a virtuális szörfdeszkára, és a net kiszámíthatatlan vizein Némethon felé vettem az irányt. És amikor percek múltán egy jól sikerült screenshoton felbukkant előttem a párizsi Notre Dame ködbe burkolódzott gyönyörű épülete, volt ám csodálkozás és szájnak tátása…

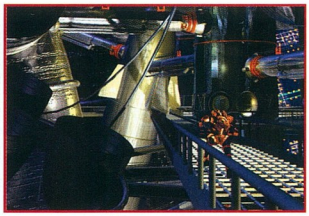
A második világháború fontos fejezetét írták a francia ellenállási mozgalom neves és névtelen hősei, férfiak és nők, idősek és fiatalok tízezrei. A Sabotage a szervezet egy kis, hét fős sejtjének irányítását adja a játékos kezébe, 1943 őszének sorsfordító napjaiban. Olyan feladatokat kell megoldanunk, mint egy német tengeralattjáró (Das Boot ☺) elsüllyesztése, vagy szabotázsakció egy hadiüzemben, miközben mind a megszállók, mind a velük összejátszó hazaáruló kollaboránsok elől bujkálnunk és menekülnünk kell, mert elég egy óvatlan mozdulat, egy elkapkodott, meggondolatlan lépés, és máris a Gestapo kezei között találjuk magunkat, „ahonnan még nem tért meg utazó". A fejlesztők a hírek szerint alapos munkát végeztek, korhű dokumentumok alapján rekonstruálták az eredeti helyszíneket, és a 18 küldetés alatt nem kevesebb, mint 30 helyszínt kell bejárnunk, Párizstól a normandiai partok idilli betonbunkerein át London ködös utcáiig. Csapatunk minden tagjának más-más képessége és képzettsége lesz, így mint minden ilyen jellegű stratégiai-taktikai játékban, egyetlen alapszabályt kell majd alkalmaznunk és szem előtt tartanunk: a megfelelő embert a megfelelő helyre a megfelelő időben…

Mint a bevezetőben említettem, az eddig megjelent képek tényleg szemet gyönyörködtetőek, a 3D-s motor igencsak részletgazdag grafika alatt dübörög, és ha minden épület valóban ilyen kidolgozott lesz, mint a több screenshoton is feltűnő Notre Dame, vagy annyira hangulatos, mint a más képeken látható normandiai kisváros és az elhagyott, éjszakai gyárüzem… nos, akkor bizton állíthatom: 2002 őszén egy igen kellemes kis játékkal lehetünk gazdagabbak. (Külön pikantériája a dolgoknak, hogy mindez színtiszta német produkció…) Mit is tehetnénk még hozzá a dologhoz, mint a 40-es évek Franciahonában gyakran elsuttogott két mondatot: Vive la France! Vive la Résistance!

Kredenc

KÉT SZABOTŐR EGY CSÁRDÁBAN?

Felhívnánk a figyelmet, hogy a cikkünk témájaként szolgáló játék nem azonos a CDV-féle, az Avalon fejlesztésében készülő, **Sabotage: Fist of the Empire** című, 3D-s akció-szerepjáték átvezetőjével. A névrokonságon felül további keveredésre adhat okot, hogy mindkét játék néhány hónappal ezelőtt bukkant fel. Nem lennénk meglepve, ha az egyik játék címe a megjelenéséig még megváltozna.



INTERGALACTIC BOUNTY HOUNTERS

▸ PAN INTERACTIVE ● GALACTIC ALLIANCE ● WWW.PANINTERACTIVE.SE ◂

MI TÖRTÉNIK, HA KERESZTEZZÜK WALT DISNEYT FLASH GORDONNAL? HAMAROSAN KIDERÜL, EGY ÍGÉRETESNEK TUNO, IZGALMASAN VEGYES MUFAJÚ JÁTÉKBAN…

Nem hiszem, hogy sokan kapták fel fejüket a PAN Interactive vagy a Creative Capers nevének hallatán. Előbbi főleg a skandináv területen ismert, ennek a régiónak legnagyobb játékkiadója. Utóbbi jóval ismertebb és elismertebb: a Los Angeles-i, komputer animációval (CGI) foglalkozó cég a Disney állandó „bedolgozója", olyan filmekben működtek közre, mint a Mulan vagy a Szépség és a szörnyeteg. Körülbelül 30 Disney interaktív videójáték elkészítésében való segédkezés után a fiúk úgy döntöttek, itt az ideje, hogy bebizonyítsák rátermettségüket a PC-s játékok piacán is (az alkalomhoz illő néven). Nos, az eddigi demók és screenshotok alapján úgy tűnik, ez sikerülni is fog hamarosan megjelenő valósidejű 3D-s, harmadik személyű (third person), sci-fi akció-kaland játékukban (némi first person és RPG beütéssel ☺), az Intergalactic Bounty Hounters-ben.

A filmes kötődés meghatározta a fejlesztést, hiszen az IGBH látványvilágában, hangulatában és zenéjében az '50-es évek sci-fi mozijai előtt tiszteleg, valamint idézi a nagy klasszikusok, mint a Star Wars, a Star Trek és a Flash Gordon világát is. A játék filmszerűen lesz felépítve, és érdekesség, hogy ezt a hatást erősítendő, epizódonként jelenik meg!

A sztori a távoli jövőben játszódik, ahol a rendet az Intergalaktikus Szövetség törvényei felett álló Intergalactic Order of the Bounty Hunter (IOBH) nevű katonai szervezet vigyázza. Ennek elitügynökeként éppen egy csillaghajónyi bűnözőt szállítunk, amikor egy váratlan támadás végén zúgó fejjel arra ébredünk, hogy szállítmányunk eltűnt, és számlánkra milliós nagyságrendű átutalás érkezett. Üldözőből üldözötteké válva nem látunk más kiutat, minthogy egykori cégünk elől menekülve tisztára mossuk nevünket, és megtaláljuk a választ: ki áll az események hátterében, és mi a célja velünk.

Hat fejezet több mint 30 szintjén, hét világ ismeretlen tájain és épületeiben kell kiderítenünk az igazságot, miközben a kalandok során egyre fejlődve, idegen civilizációk technológiáját megismerve halálos vadásszá válunk – igazi, változatos űrfegyverekkel harcolva, csapdákat állítva, távirányítású kamerákat és az idegenek „agyszkenner" technikáját használva.

Természetesen a kötelező többjátékos üzemmód sem marad el, 1-8 játékos küzdhet majd egymással, illetve egymás ellen.

A gépigényt a fejlesztők Pentium III 450 MHz, Celeron 500 MHz, vagy ezzel egyenértékű AMD processzorban, 128 MB RAM-ban és minimum 16 MB-os 3D-s kártyában határozták meg, ez napjainkban jó általánosnak mondható. Mint a bevezetőben említettem, és a fentiekből is remélem kiderült, az Intargalactic Bounty Hunters igen ígéretesnek tűnik, így a magam részéről kíváncsian várom a játék megjelenését, amelyet már 2001 szeptemberére ígértek, de elveszett valahol a nagy csillagködben… Reméljük, most már hamarosan felbukkan!

Kredenc

GLOBAL OPERATIONS

BARKING DOG ● ELECTRONIC ARTS ● WWW.GLOBALOPSGAME.COM

A COUNTER-STRIKE MULTIPLAYER JÁTÉKÉLMÉNY EGYJÁTÉKOS MÓDRA TÖRTÉNŐ "KONVERTÁLÁSÁNAK" REMÉNYKELTŐ KÍSÉRLETE.

Furcsa világban élünk. Igazuk lett azoknak, akiknek még pár éve az arcukba nevettek, hogy „A 21. században hogy lenne má' háború, sőt a bűnözés fogalma is megszűnik, mert ojjan királyos lesz a közbiztonság, hogy csak na!" és lám, mégis csak az erőszak az úr…Míg nemrég, amikor azt kérdezte anyuka, „Mit hozzon neked a Jézuska Karácsonyra?", azt feleltük rá, hogy „Hát legóóót!" ,vagy „Hát felfújható nénit (roszszabb esetben kecskét)!" , addig most mindenki flegmán odaböki, hogy számítógépes játékot, lövöldözőset. Mindegy milyet, csak sok vér legyen benne, meg megcsonkított testek. Valahogy így indulhatott meg a Quake, és hasonszőrű barátai diadalútja. A siker máig nem hagyott alább, ám míg a hülye majmok (az állatvédőket csókoltatom) mellett megjelent a fáról leesett ember, úgy az esztelen, öldöklős gémek mellett is megjelent egy sokkal érdekesebb, és többet nyújtó válfaj, a taktikai FPS. A Rainbow Six, a SWAT, és főleg a Counter-Strike sikere ösztönözte az alkotókat, saját kis gondolkodós Terminátor-szimulátoruk megalkotására. Játékuk, a Global Ops az eredetiséget teljesen nélkülözve, mégis komoly esélyekkel indul harcba az elsőség megszerzéséért.

Aki véletlenül nem ismerné a CS-t (mert a GO erre hasonlít a legjobban), annak elregélem a lényeget: van két csapat az Anti-terroristák (CT), és a Terrorok (T), melyek nem nagyon szeretik egymást (de tényleg), sőt meg akarják ölni a másikat – ez az egyik cél. Namár most ha csak ez lenne az egyetlen feladatunk, unalmas is lenne, de szerencsére ez nem így van, különböző feladatokat kell végrehajtanunk. Ilyen lehet pl. a T-kkel egy célpont felrobbantása, a VIP megölése, vagy elfogása, a CT-kkel pedig túszmentés és hasonlók. Emellett kapunk pár teljesen új módot, mint pl. a bázis-elfoglalás/pusztítás.

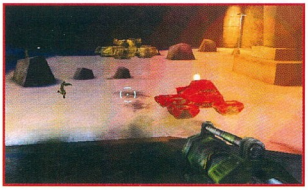
A helyszínek változatosságára nem lehet panaszunk, hiszen egyik pillanatban még Mexikóban vívjuk a saját kis drogharcunkat, míg a másikban már az Antarktiszon vagyunk, hogy megakadályozzunk (vagy éppen elősegítsük) egy biológiai fegyver bevetését, de randalírozhatunk még az USA-ban, Kanadában, a Dél-Kínai tengeren és sok más vidéken. Mindenhol, a két alapcsapaton (T, CT) belül választhatunk különböző harci díszekben pompázó akciócsoport-tagot. Összesen kb. 20-30 skin lesz elérhető, ami a CS 8 darabjához mérve elég szépen hangzik, bár természetesen nem lesz mindegyik mindig elérhető. Viszont a multiplayer játékban (mivel a progi erre lesz kihegyezve, bár lesz egyjátékos mód is) jó dolog, hogy nem mindenki napszemüveges, pilótakabátos figurával szaladgál (Guerilla Warface rulz!).

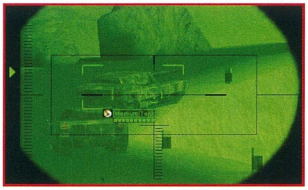
Team Fortress-ből csórt, viszont üdvözlendő ötlet a különböző karakterosztályok megjelenése, amiből –asszondja- hetes darab van, persze mindegyik más speckó dolgokkal felszerelve. A sniper (a kedvencem, AWP rulz!) természetesen a távcsövessel bánik jól, a medikus gyógyszert pumpál a rászorulóba, a robbantási szakember a C4-ggyel bánik bámulatba ejtően, a Rambó meg minden nehéz stukkerrel, amit még Swarci sem emel meg csuklóból. A kommandós az egyik legcombosabb karakter, akitől még a csirkék is kipusztulnak az Italyról, lévén egy L.A.W. aknavetővel vigyorog az ellen képébe. A felderítő is hasznos egyén, mivel egy szívverést érzékelő készülékkel toldották meg, de a legérdekesebb fickó mégis csak a parancsnok, aki maga nem vesz részt a harcban, hanem csak irányítja embereit, speckó térképe, és az emberekre szerelt kamerák segedelmével. Egyébként minden ember csak a neki megfelelő fegyvereket tudja megvenni, de az eldobott stukikat bárki felveheti, csak legfeljebb alig tudja majd használni.

Azt hittétek nem lesznek fegyverek? Kis naívok ☺! Sőt nem is akármennyi, még kimondani is szörnyű: 32! Már el is képzelem, hány embert lőnek fejbe a starthelyen, mert még mindig nem tudott dönteni az AK és a Sig között. Számszerű adatok: 8 pisztoly (Glock18, Beretta 92F, DE), 4 shootgun (Benelli M1, Remington 870), 6 géppisztoly (P90, HK MP5, Beretta 12s), 6 géppuska (AK47, M4A1, HK G36), 4 gépágyú (HK 21E, M240G), 4 sniper (Dragunov SVD, AW50). Emellett még lesznek felszerelési tárgyak is: páncél, gránátok, bombák, éjjel látó, hőérzékelő stb.

Zárszóként csak annyit, hogy nagyon ígéretesnek hangzik, mindez lehet, hogy hamarosan kihalnak a CS szerverek? És akkor most rázendítek: „Várok ráádad kedvesem, postakocsin érkezem…"

Csuvi





COMMAND AND CONQUER RENEGADE

▸ ELECTRONIC ARTS ● WESTWOOD STUDIOS ● WWW.WESTWOOD.COM/GAMES/CCUNIVERSE/RENEGADE ● BÉTA TESZT ◂

A COMMAND & CONQUER VILÁG, EZÚTTAL EGY KISSÉ ALACSONYABB NÉZŐPONTBÓL...

Az 1992-es év magával hozta a Command & Conquer nevezetű programot, amely azt hiszem, megalapozta a real-time stratégiai játékok jövőjét egy jó időre. Az eltelt időszakban a sorozat, már ha lehet ennek nevezni, elég szép számban gyarapodott, azonban a játékstílus maradt a régi.

Egészen a jövő év elejéig ez így is fog maradni, ekkor ugyanis megjelenik a Command & Conquer: Renegade, amely az elsőszemélyű nézetet megvalósító akció-játékok (FPS) kategóriában nyomul majd előre. Mivel a hazai képviselet jóvoltából alkalmunk nyílt egy közel végleges változatot kipróbálni, így már most, hónapokkal a megjelenés előtt vethettünk egy (de inkább több) pillantást a Westwood első ilyen irányú próbálkozására.

Az első és legfontosabb dolog, amit a játékkal kapcsolatban tudni kell, hogy az eddig megismert C&C világ pontos másával találkozhatunk, csupán a nézőpont változott meg. Így elsőre bárki felismer egy Hand of NOD épületet vagy egy NOD Buggy-t. Hogy a katonák mennyire hasonlítanak, azt nem egyszerű megmondani, mivel annak idején a játék felbontása nem volt olyan magas, hogy ezt teljesen megszemlélhessük ☺. De a fejük felett találatkor felvillan a már megszokott, életerőt jelző csíkocska, csakúgy, mint az épületek és harci eszközök esetében is. Így mindig tudjuk konstatálni, hogy az adott fegyverrel érdemes-e lövöldöznünk a célpontra vagy sem. Ugyanis egyes fegyverek (nagyon helyesen) nem hatnak bizonyos esetekben. Pl. egy mesterlövész puskával, vagy egy volt rifle-lel (villámos kis izé ☺) nem lehet szétlőni egy házat.

Ha már ennyire belemelegedtünk a fegyverekbe, akkor nézzünk szét a programnak ezen a részén. Csalódni nem fogunk, hiszen gyilkolóeszközök garmadája áll rendelkezésünkre.

Fegyverek:

- *Automata pisztoly:* még talán alapnak sem nagyon lehet nevezni, hiszen rendkívül gyenge, nem is érdemes használnunk.
- *Géppuska:* az egyszerű katonák alapfelszerelése, mely száz darab lőszert tartalmaz. Természetesen a leggyengébbek közé tartozik.
- *Golyószóró:* ezzel már lehet szórni rendesen, a sebesség növekedésével arányosan nagyobbat sebez.
- *Vadászpuska:* meglepően nagy sebzése van, de természetesen csak közelre. Itt érvényesül az „egy lövés, egy halott" törvény.
- *Lángszóró:* a megjelenítés szerintem egy kicsit furcsára sikerült, legalábbis a

Wolfenstein után elég szegényesnek látszik. Közelharcban érdemes csak ügyködni vele.
- *Kémiai anyagszóró:* a fegyver alapját eredetileg a tiberium-földek tisztítására készítették, de aztán katonai alkalmazást nyert. Használata megegyezik a lángszóróéval.
- *Rakettavető:* végre valami pusztító, gondolnánk, azonban csalódnunk kell, hiszen egy tiszt egy lövéstől még meg sem fekszik. Összesen hat darab rakéta lehet a tárban. A robbanási effektus elég érdekesre sikerült.
- *Gránátvető:* hatása megegyezik az előbb említett rakétavetőével, csak itt szépen, íveltен kell megcéloznunk a célpontot.
- *Lézerpuska:* már az erősebb kategóriába tartozik, valamint nagyon gyorsan lehet újratölteni, ha a száz lövésre elég egység kifogyott.
- *Lézer-sorozatlövő:* talán ez a helyes megnevezése ennek a fegyvernek, mellyel rendkívüli gyorsasággal szórhatjuk a sugarakat. A játék egyik leghasznosabb ölőszerszáma.
- *Elektromos fegyver:* legjobban talán a Q3-as lightning gun-hoz hasonló a cucc, a kellő sikerhez jól kell céloznunk.
- *Személyi ionágyú:* kellemesen félelemkeltő névvel rendelkezik ez a bösze nagy doboz, amivel a 2-3 másodperces célzás után eregethetjük a meglehetősen erős ionsugarakat.
- *Railgun:* ez a cucc itt is felbukkan, erősségére sem lehet panaszunk, de az ionágyúhoz hasonlóan meglehetősen sokáig tart a célzás vele.
- *Javítópuska:* alkalmunk nyílik az elromlott, megsérült járművek vagy épületek helyrehozására is, elsősorban többjátékos módban használandó.
- *Tiberium-puska:* a tiberium eme nagyszerű felhasználásban egy jópofa sebzéssel rendelkező fegyvert eredményez.
- *Tiberium-szóró:* az előbbi puska gyorsabb változata, amivel nagy sebzéseket lehet bevinni rövid idő alatt, szóval kellemes.
- *Aknák:* a C-4-es plasztiknak három formáját használhatjuk: távirányításos, időzített, közelségi érzékelős. Kombinálhatunk, ahogy akarunk, de a lényeg, hogy jó helyen robbantsunk.
- *Ionágyú-jeladó:* ha ezt letesszük, akkor máris menekülhetünk ☺, mert rövidesen meg fog nyílni az ég és egy roppant kék ionsugár robbant szét mindent, amit a közelben talál. Az animáció egész szépre sikerült, és teljesen átérezni a fegyver hatalmas erejét.
- *Nukleáris csapás-jeladó:* lerakása után megszólal egy sziréna, jelezve, hogy nemsokára egy kisebb atombomba fog érkezni és pusztítani a környéken, tehát ebben az esetben kétszer olyan gyorsan kell futni, mint az előbb ☺.

Amint láthatjuk, a fegyverek száma meglehetősen nagy. Ez egyfelől nem árt, hiszen több kedvencünk lehet, valamint mindig az adott szituációnak megfelelő gyilkolószerszámot kaphatjuk elő. A hátránya mindennek, hogy egyes cuccok teljesen a háttérbe szorulnak. Általános esetben a lézeres sorozatlövő fegyver tökéletesen megfelel, így az automata puska a háttérbe szorul. Távolra a mesterlövész-fegyverek használatosak, és a railgun a 2-3 másodperces lassúsága miatt szinte használhatatlan. Mindez persze még változhat, hiszen nem végleges a verzió. Ami viszont nagyon tetszett, az a fegyverek animálása töltéskor, valamint a hozzá kapcsolódó hangeffektusok. Tökéletes munka.

Szövetségesek, ellenfelek:

A szerény személyünk alakította főszereplő nem más, mint Nick „Havoc" Parker, aki a korábbi részekből megismert Global Defense Initiative (GDI) kommandósainak legjobbika. Ennek megfelelően kitűnően ért bármilyen fegyverhez és a beszólásai sem olyanok, hogy babazsúrokon lehetne bemutatni őket. Legtöbbször egyedül kell boldogulnia, de néha fel-feltűnik egy GDI alakulat is mellette. A rossz oldalon ezúttal is a NOD áll, ahogy azt már megszokhattuk. Náluk az alapegységet az egyszerű sorkatonák jelentik géppuskával. Őket követik a rakétavetővel felszerelt tagok, akik bizony rendesen megkeserítik az életünket, főleg akkor, ha egy kellemesen takart sarokból szórják a rakettát a hátunkba. A lángszórós kispajtásokat nagyon nem kell bemutatnom, jellegzetesen nagyot robbannak, ha szétlőjük a hátukra szerelt tartályt. A tisztek, akik golyószóróval szeretnek leginkább rohangálni, már egy magasabb kategóriát képviselnek és kezdenek rendesen is célozni ránk. A Black Hand tagjai már egészen veszélyesek, mivel jóval erősebbek, valamint erőteljesebb fegyverekkel is előfordulnak. Küldeteseink során egyes helyeken találkozhatunk kémiai fegyvereket használó katonákkal, akik vegyi anyaggal szórják meg az arra járókat. A poén kedvéért néha a szakácsot is bevetik ellenünk, de komoly ellenfélnek nem nevezném ☺.

A harcban résztvevő többi, páncélozott egységet is jórészt ismerhetjük C&C-s tanulmányainkból. Ide tartozik a NOD buggy, a medium tank, a mammoth tank, tiberium harvester, hum-vee, hover craft, transzport helikopter, apache helikopter, őrnaszádok, SAM állások. Ellenük érdemes a megfelelő fegyverekkel ügyködni, mert mint ahogy már említettem, mindennek megvan a gyengéje, amit kihasználva lényegesen gyorsabban pusztítunk. Ami a kellemesebb része a dolgoknak, hogy simán igénybe vehetjük őket személyes használatra. Ekkor harmadik személyű nézetre vált a megjelenítés, és míg a billentyűzettel irányítunk, addig az

egérrel célozhatunk. Nagyon lőni sem kell, hiszen itt is működik a „harvester letapos mindent"-elv , szóval a gyalogos egységeket simán megrecézhetjük a tank lánctalpával ☺

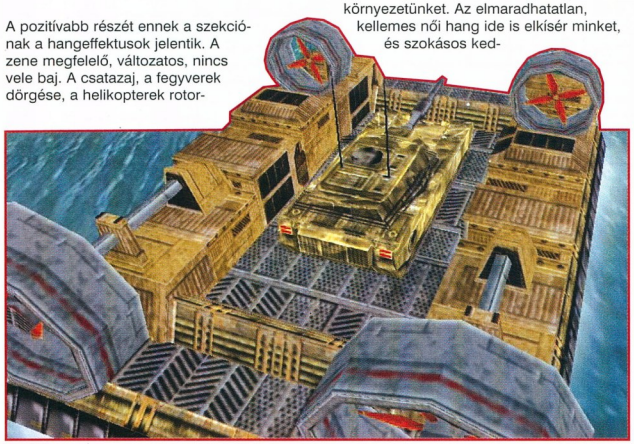
Audiovizuális élmények

Ez az a pontja a játéknak, ami miatt kezdtek kétségeim támadni, hogy valóban olyan sikeres lesz-e, mint ahogy azt a Westwood-éknál elvárják. A grafikai motor, ami teljesen saját fejlesztés, nem áll a csúcson. Nem néz ki annyira rosszul, de nem jön elő az az életszerűség, amit már az idén megjelent FPS játékok sajátsága volt. Mivel a program a jövő év elején jelenik meg, ezért még fokozottabb elvárásokkal kell majd szembenézni. Talán egyszerűbb és elsősorban szebb megoldás lett volna egy már létező motort licenszelni a játékhoz. Gondolok itt a Quake 3 motorra, ami nem csak a Wolfenstein-ben, hanem a Medal of Honor-ban is bizonyított; vagy akár az AvP 2 alatt dübörgő LithTech szerkezetre. A mellékelt képek érzékeltetik, miről is van itt szó. Konfiguráció tekintetében a manapság már átlagosnak mondható 1000 MHz-es proci és GeForce 2 ajánlott, 256 mega memóriával. Ezzel 800x600-as felbontásban vígan megy a játék. Magasabb felbontásokat csak erősebb grafikuskártyával, vagy csökkentett effektusok állításával érdemes választani.

A pozitívabb részét ennek a szekciónak a hangeffektusok jelentik. A zene megfelelő, változatos, nincs vele baj. A csatazaj, a fegyverek dörgése, a helikopterek rotorjainak zaja, a támogató hajók tüze összehozza azt az élményt, ami miatt élvezet a játékkal játszani. A fegyvereink nem csak a töltényt szórják magukból, hanem a megfelelő hangeffektusokat is, pontosan visszaadva a kezünkben tartott szerkentyű erejét.

Játékélmények

A küldetések a szokásosnak mondhatóak, azaz találunk egyszerű robbantós munkákat, de akad mentési akció is szép számmal. Ami nagyon tetszett, az a küldetések rendszere, ugyanis nem egy célért küzdünk, hanem a misszió előrehaladtával újabb területekre érve, rádión egyre újabb és újabb, azonban másodlagos fontosságú feladatokat kapunk. Sőt, harmadlagos feladatok is vannak. Így egy-egy küldetés alkalmával akár 5-10 részfeladatot is meg kell oldanunk. Ezeket azonban nem kell fejben tartanunk, hiszen a bal alsó sarokban elhelyezett EVA-nak nevezett kijelzőn különböző színű csillagokkal jelölve láthatjuk az aktuális küldetések célpontjait (valamint az ellenséges és szövetséges egységeket is). A jobb felső sarokban külön kiemelve az elsődleges küldetésünk tárgyát szemlélhetjük meg, annak rövid leírásával és aktuális irányával egyetemben. Tehát ez egy nagyszerű rendszert alkot, amivel mindig és mindenkor pillanatok alatt felmérhetjük a környezetünket. Az elmaradhatatlan, kellemes női hang ide is elkíséri minket, és szokásos kedvességével jelenti be, hogy éppen egy századnyi katona tart felénk helikopteren ☺.



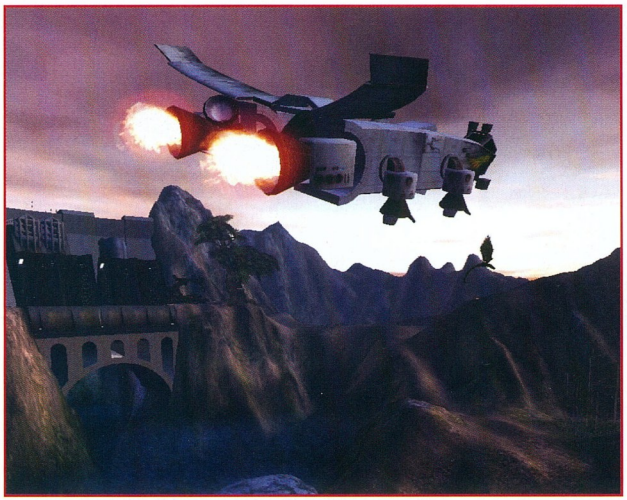
Ami természetesen a legnagyobb élményt jelenti, az maga a C&C világ; az, hogy ott bóklászhatunk azok között az épületek és egységek között, amiket eddig csak messziről vehettünk szemügyre. Most igazán megtudhatjuk, hogy milyen is az, amikor egy tiberium feldolgozó épület magasodik fölénk, vagy hogyan is néz ki belülről egy NOD parancsnoki bázis. Mindezt természetesen nem csak egyedül élhetjük át, hiszen többjátékos módban a rendes stratégia játékszabályokkal egymás ellen is megmérkőzhet a két csapat. Tiberium-ot kell gyűjtenünk, azon egységeket venni, és persze a végső cél az ellenfél központi épületének elpusztítása. Ezt a módozatot sajnos nem volt kivel kipróbálnom, így ez a rész továbbra is árnyékolt marad szemeink előtt. Azonban ne felejtsük el, hogy a Westwood sohasem volt gyenge ezen a téren, így biztos kihasználják az alkalmat, és nagyszerűen megoldják a problémákat.

A küldetések oldogatása közben az egyetlen problémám az volt, hogy a pályák mintha egy kicsit nagyra sikerültek volna, legalábbis Havoc haladási sebességéhez képest. Ez az egyik hátránya monumentalitásnak, ami a programot jellemzi. Szóval kicsit sok volt az eseménytelen rohangálás. Ide tartozik még az is, hogy a térkép inkább hasonlít óvodások által rajzolt ábrára, mint egy precíz, katonai használatra szánt segédeszközre. Szerencsére nagyon nincs is rá szükség a korábban említett EVA-radar miatt.

Összességében

Az említett hibák ellenére jónak találtam a játékot. Ahogy már említettem, a grafikai vonatkozások miatt vannak kétségeim a sikerességet tekintve. De mindazoknak, akik egy játékban nem a külcsínt tekintik elsődlegesnek, a Renegade masszív játékélményt fog jelenteni. Ha pedig még C&C rajongók is voltunk, úgy örömmámorban fogunk úszni, amint talajt érünk az első bevetésünk alkalmával. A tesztelési lehetőségért még egyszer köszönet az Ecobit Multimédiának. A megjelenésre február végén, március elején számítsunk.

Ch00ler



UNREAL 2

▸ INFOGRAMES ● LEGEND ENTERTAINMENT/EPIC ● WWW.UNREAL2.COM ◂

MIVEL A REMÉNYEK SZERINT A JÁTÉK HAMAROSAN A BOLTOK POLCAIN LANDOL, ITT AZ IDEJE A BŐVEBB BETEKINTÉSNEK.

Játékos szemmel az Unreal éve, 1998 már a messzi múlt homályába vész, így a második részt az Epic védőszárnya alatt fejlesztgető Legends nem kisebb feladatot kapott, mint hogy a nagy elődet legendáját az új idők szellemével keltse életre. Nos, egyre inkább úgy tűnik, a srácoknak ez nemhogy sikerült, de alaposan túl is szárnyalták a várakozásokat.

Az egyjátékos üzemmód egy sztori alapú küldetéses játék lesz, melyben az Atlantis űrhajó parancsnokát személyesítjük meg, aki három emberével – a mérnök Isaak, Ne'Ban, az idegen pilóta, és Aida, a gyönyörű elsőtiszt – az űr egy távoli szegletében a törvény egyetlen képviselőjeként feladatául kapja, hogy védje meg a civil lakosságot a kegyetlen zsoldosseregek és a még vérengzőbb idegen fajok támadása ellen. Olyan feladatokat kapunk, mint egy bázis megvédése, túszszöktetés, őrjáratozás, belopódzás idegen területre, no meg persze a hétköznapi hentelés. Minden küldetés után visszatérünk az Atlantisra, hogy beszéljünk embereinkkel, megvizsgáljuk az előző feladatban talált tárgyakat (például új, eddig ismeretlen fegyvereket), és hogy felszereljük magunkat az előttünk álló újabb kihívásra. A 13 küldetés 25 szintjén túl lesz három egyjátékos bajnokság botok ellen, hogy felkészülhessünk az Interneten vagy helyi hálón dúló multiplayer küzdelemre, mely az ígéretek szerint minden eddiginél izgalmasabb lesz.

A hagyományos DM, TDM, CTF és LMS módokon túl az új, XMP (Xtreme MultiPlayer) játéktípusban három, egymástól különleges képességben, sebességben, páncélzatban és tűzerőben különböző osztály közül választhatjuk ki virtuális megszemélyesítőnket, és az idegen civilizáció nanotechnológiájának gyümölcse, a replikátor segítségével automata lövegeket, érzékelőket, robotokat és új, nagy tűzerejű fegyvereket állíthatunk elő ellenfeleink eliminálására.

A fegyverek között (összesen 15) a régi ismerősök – a mesterlövész puska vagy a rakétavető – mellett szép számmal új barátokra találunk majd, mint a MindClaw, vagy a Takkra, mely „kutass és rombolj" programozású robotokat ereget magából, vagy az ellenség életerejét elszívó különleges kéziágyú. Ezek közül néhány a Gunman Chronicles-hez hasonlóan testre szabható lesz, mint például egy gránátvető, amelyet gyújtóbombával, füstgránáttal vagy mérges gázzal láthatunk el. Ezen készségeket 24 fajta ellenségen próbálhatjuk ki, melyek közül egyetlen lesz ismerős az első részből – a Skaarj, immáron komplett mitológiával és számtalan alfajjal, akiket a rajtuk látható törzsi tetoválás különböztet meg egymástól. A sebzés poligonalapú lesz, tehát valósághű, „ott fáj és vérzik, ahol meglőttük".

A grafika – nos, az valami hihetetlen! Először is, a táj magunk körül. Minden modellezve lesz, azaz még az Atlantis csővezetékei sem egyszerű ráfeszített textúrák, hanem „igazi" csövek lesznek – és ez igaz a környezetre is, a hatalmas külső helyszínek minden fűszálára és tereptárgyára. A szereplők megszemélyesítéséről és az effektekről mind-mind különálló alrendszer gondoskodik, például a realisztikus üvegtörésről vagy az időjárásról (eső, villámok) – vagy az összegyűrődő ruhákról és a kócolódó hajakról! A Golem csontvázrendszerben az emberek és lények minden testrésze különálló egységet képez, így önálló rendszer gondoskodik arról, hogy aki előtt sétálunk, annak feje és szeme kövesse mozgásunkat, és még a lélegzését is egy alrendszer felügyeli! Ezt jól megfigyelhetjük majd, hiszen az AI „felturbózásával" immáron minden NPC-vel valósidőben kommunikálhatunk! A fejlesztők szerint mindehhez elegendő lesz egy PIII és egy Geforce2…

Természetesen az erre fogékony játékosok az aranykorongon a teljes fejlesztőrendszert a kezükbe kaparinthatják, így a megjelenéssel egy időben szabaddá válik az út a modok és az új küldetések előtt.

A játék minden bizonnyal 2002 egyik hatalmas sikere lesz, és a hírek szerint erre már nem is kell sokat várnunk – tavasszal talán már ott settenkedhetünk az ismeretlen univerzumok valamely kies bolygóján, ujjunkat görcsösen fegyverünk ravaszára szorítva…

Kredenc

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT

▸ ELECTRONIC ARTS ● 2015 INC ● MOHAA.EA.COM ● A HÓNAP JÁTÉKA ◂

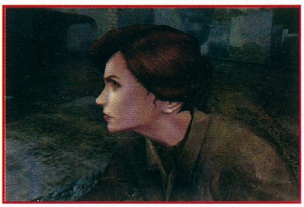
A MEDAL OF HONOR IGAZI KÉTARCÚ JÁTÉK, ISKOLAPÉDÁJA ANNAK, HOGYAN HAGYJUNK KI EGY ÓRIÁSI ZICCERT…

A véletlen, na és persze a kiadók karácsony nevű istene úgy hozta, hogy az év végére két II. világháborús FPS is érkezett. Elsőként jött ugye a Return to Castle Wolfenstein, majd nem sokkal utána mostani tesztalanyunk, a Medal of Honor (igaz akkor még csak az újságírók számára, de amikor ezt olvassátok, elméletileg már csak napok vannak a megjelenéséig). Talán nem jelent meglepetést, hogy mostanában ilyen sok II. világháborús shooter jelenik meg, hiszen az FPS az egyik legnépszerűbb stílus, és a II. világháború kiváló hátteret biztosít ehhez. Egy megfelelően összeállított játék jó történettel és hangulattal megfűszerezve biztos sikerre számíthat. Lássuk, hogy mindez sikerült-e a Medal of Honor-nak!

1943. Már négy éve tombol a II. világháború, a német seregek elfoglalták Európa nagy részét, Hitler erői szinte mindenütt győzedelmeskedtek. Elesett Lengyelország, Franciaország, a Benelux-államok, Nagy-Britannia romokban, egyedül a Szovjetunió dacol a nácikkal. Ebben az eléggé kilátástalan helyzetben lépünk színre és megpróbáljuk megfordítani a háború menetét. A játékban Powell hadnagyot alakítjuk, aki az Amerikai Egyesült Államok tisztje. Mike Powell nem egy mezei hadnagyocska, különleges kiképzésben részesült, a híres rangerek közül való, így minden szükséges képességgel és tudással rendelkezik, hogy minél több borsot törjön Adolf orra alá. Így legalább nem csak az a röhejes bajusz lesz ott ☺.
A Medal of Honor története végigkíséri a háborút, így szinte minden fontosabb és érdekesebb helyszínen megfordulunk. 1943-ban kezdünk Afrikában, ahol a „Fáklya" hadműveletet készítjük elő. Ahogy haladunk előre az időben és ezzel párhuzamosan a történetben, úgy bukkannak fel a II. világháború ismert helyszínei. Helyt kell állnunk Afrikában, Skandináviában, átélhetjük a normandiai partraszállás vérzivataros óráit, áttörhetünk Hitler utolsó erősségén a Siegfried-vonalon, amelyhez oly sok reményt fűzött, és így tovább.
Az egyes küldetéseket egy-egy nagyobb fejezet fogja össze. A fejezetek végén különböző kitüntetéseket is kaphatunk, persze csak akkor, ha megfelelően teljesítettünk. Ezeknek a plecsniknek semmi gyakorlati haszna nincsen, egyszerűen csak jól mutatnak képzeletbeli zubbonyunkon. Pedig milyen lenne, ha esetleg szétoszthattunk volna pár pontot tulajdonságaink között, így növelve képességeinket… de ez már egy másik műfaj.

A harcban persze nem leszünk egyedül. Van olyan küldetés, ahol egy egész osztag segít feladatunk megoldásában, de olyan is akad, ahol az általunk kiszabadított bajtársunk fog segíteni a küldetés sikere érdekében. Lesz egy többé-kevésbé állandó segítőnk is, Grillo őrnagy személyében, de Őt sajnos igen hamar elveszítjük.

Fegyverek terén a történelmi kornál fogva a játék nem kínál, nem is kínálhat különösebb újdonságot. Alapfelszerelésünkhöz tartozik a pisztoly, amely a későbbiek folyamán egy hangtompítós változattal fog kiegészülni. A hangtompítós változatot nem fogjuk túl sokszor használni, én mindössze egy-két küldetésre emlékszem, amikor használt vettem, akkor viszont igen-igen jól jött a német őrök hangtalan elnémításakor.
A képzeletbeli hierarchia következő fokán a karabély áll, amely ugyan már hasznosabb lesz a pisztolynál, de még mindig nem az igazi. Az eligazításkor külön felhívják figyelmünket arra, hogy amíg van lőszer a tárban, addig ne nagyon töltsünk újra, mert így sokkal nehezebb lesz. Inkább lőjünk ki minden golyót, és utána cseréljünk tárat. Lassan elérkeztünk a használhatóbb



fegyverekhez, ugyanis most jönnek a különböző géppisztolyok. Kétféle gépfegyvert használhatunk. Adott ugye a könnyebb géppisztoly, de ezen kívül oszthatjuk az áldást nehéz gépfegyverből is. Ezzel sajnos annyi gond lesz, hogy nagyon ritkán vehetjük kézbe. Alapból persze csak a Thompson-t vihetjük magunkkal, de ahogy leszedjük az első MP 40-es fritzet, rögtön birtokba vehetjük gondatlanul szanaszét hagyott fegyvereit is. Azt ugye senkinek nem kell mondanom, hogy a Schmeisser-rel kezünkben mennyivel nagyobb biztonságban érezhetjük magunkat, hiszen ez volt a háború egyik legmegbízhatóbb kézifegyvere.

Úgy vettem észre, hogy egyik gépfegyverrel sem érdemes hosszú sorozatokat lőni, mert elég nagy a szórásuk, inkább maradjuk a 3-4 lövéses sorozatoknál. FPS persze nem maradhat shotgun nélkül, itt mindössze annyi különbség lesz a megszokottakhoz képest, hogy nem sok küldetésben fogunk találkozni vele.

A következő fegyvercsoportot a gránátok képezik, de ezekre nem érdemes sok szót vesztegetni, annyit azonban talán érdemes megjegyezni, hogy szintén használhatjuk a németek gránátjait is.

2015

A játékot fejlesztő amerikai csapat 1997-ben alakult Tulsa-ban, Oklahoma államban. Eddig nem nagyon tevékenykedtek a számítógépes játékok világában, egyetlen fejlesztésük a rossz emlékű Sin-hez kiadott Wages of Sin című kiegészítő volt.

A következő fegyver mindenki kedvence: a mesterlövész puska, amelyet távoli célpontok leküzdésére használhatunk. Itt érdemes az „egy lövés – egy ember" metódust követni. Érdekes jelenséget figyeltem meg a mesterlövész puskával kapcsolatban. Volt egy pár olyan eset, amikor megleptek önfeledt puffogtatásom közepette. Ilyenkor egy közelről testre leadott lövés is halálosnak bizonyult, míg a távoli lövéseknél volt, hogy két fejlövés kellett a sikerhez.

Lesz olyan küldetés, amelynek során páncélököket is használhatunk, sőt olyan is akad, ahol egy Tigris tankot irányíthatunk, és egy egész csinos kis tankcsatába bonyolódhatunk, amíg megpróbálunk kijutni a normandiai falucskából, kikerülve az ellenséges harckocsikat és a páncélököllel mászkáló németeket.

Találkozhatunk rögzített géppuskákkal is, ilyenkor miután leamortizáltuk a kezelőszemélyzetet, mi magunk is birtokba vehetjük őket. Ne hagyjuk ki ezt a lehetőséget, mert ilyen esetekben nagy valószínűséggel arra fog kóborolni egy kósza német őrjárat, akiken rögtön le is tesztelhetjük a cuccost ☺.

Azt hiszem, nem csak az FPS-eknél, hanem minden játéknál az egyik legfontosabb, ha nem a legfontosabb a mesterséges intelligencia megfelelő kidolgozása. Nos, itt utalnék vissza a játék alcímére. Sajnos azt kellett tapasztalnom, hogy az MI nem a legerősebb része a programnak.

Akadnak olyan megoldások, amelyek ezt néha megcáfolhatják, például az elhajított gránátok az esetek nagy részében ismét a mi lábainknál landolnak, a fritzek ugyanis nemes egyszerűséggel visszadobálják őket. Ugyanígy pozitívumként említhetjük azt is, hogy a tűzharc során ellenfeleink általában igyekeznek fedezéket keresni. Ilyenkor aztán kidugják a fegyver csövét és anélkül, hogy ők maguk kinéznének, szépen végigpásztázzák azt a helyet, ahol szerintük lennem kellene. Persze ez nem mindig van így, olyan esettel is találkoztam, amikor Hans fogta magát és egyszerűen besétált a fegyverem elé kb. 3 centire és bőszen elkezdett puskatussal ütlegelni. Mondanom sem kell, hogy rezzenéstelen arccal fejbelőttem ☺.

Hogy az élet ne legyen fenékig tejfel, nem csak ellenfeleink ilyen agysebészek… Érdekes esettel találkoztam egy kis francia városkában, amit a mesterlövészektől kell megtisztítani. Itt kapunk három embert, akik arra vannak hivatva, hogy minket kövessenek a város másik végébe, ahonnan egy Tigris tankot kell elkötni. Itt történt, hogy a háromból kettő lecövekelt nem sokkal az indulási pont után és tekintetüket mereven egy pontra szegezve csak álltak. A bajt tetézte, hogy elég csúnyán beszorultak egy kicsinyke dombocskába…

Miután sajnos a „Use" gombbal (a Half-Life-al ellentétben) nem tudunk kommunikálni és parancsokat osztogatni, csak tárgyakat használhatunk, így fikarcnyi esélyem sem volt arra, hogy bármelyiküket is mozgásra bírjam. Körülbelül 10-15 percet töltöttem azzal, hogy oda-vissza rohangáltam a város két vége között abban reménykedve, hogy hátha Nekik is megjön a kedvük egy kis mozgáshoz, és követnek. Pedig akárhányszor elfutottam mellettük, megjegyezték, hogy követnek bárhova, mégsem mozdultak. Így eléggé el nem ítélhető módon szorgosan elkezdtem lőni őket, és miután minden lövésem taszított rajtunk egy kicsit, előbb-utóbb kiszabadultak a tereptárgy fogságából. Tiszta mák, hogy saját embereinket nem tudjuk megsebezni ☺.

Ha már a hiányzó gomboknál és funkcióknál tartunk, megemlíteném, hogy nagyon hiányzik a fekvés és a kúszás gomb. A guggolás segítségével is kisebb célpontot nyújtunk ugyan, de az említett két gomb segítségével jóval nagyobb repertoár állt volna ren-

delkezésünkre a mozgások terén. Már csak egy kés kellene, és mehetne a Commandos 3D-ben ☺.

Ezzel elérkeztünk a grafika kérdéséhez, ami ismét csak két különböző módon értékelhető. Egyrészt maga a játék nagyon szépre sikerült, az épületek megjelenítése pazar, a fák hajladoznak a szélben, a falon megmaradnak lövéseink nyomai. Másrészt viszont találkoztam olyannal is, hogy a lelőtt németek belehalnak a küszöbbe, fegyvereik beakadnak valamelyik tereptárgyba. Ilyenkor persze nem az asztalba (azt még mondjuk el is nézném), hanem mondjuk az ajtófélfába vagy csak simán a falba, és ott békésen lógnak….

Ami viszont nagyon sokat dob a játék megítélésén, az a HANGULAT. Igen, így csupa nagybetűvel! Nagyon sok játékkal játszottam már, de olyan hangulattal csak elvétve találkoztam, mint a Medal of Honorban. Már maga a kor is ad egy jókora pluszt a dologhoz, no és az sem utolsó dolog, hogy ismét oszthatjuk a nácikat. Az igazi azonban az, hogy a játék folyamán úgy érezzük magunkat, mintha egy filmben lennénk. Nekem szinte végig olyan érzésem volt, hogy a Tom Hanks-féle Ryan közlegény megmentése c. film egy szereplője vagyok. Ez a játék elején még nem jelentkezett olyan intenzíven, de a normandiai partraszállásnál és az azt követő küldetéseknél már állandóan érezhető. Nagyon komoly feelinge van, ahogy a part felé haladsz az inváziós erők élén, körülötted mindenfelé repkednek a halált hozó lövedékek, miközben látod, hogy a már partra érkezett bajtársaid sorra esnek el a németek kíméletlen géppuskatüzében. Nagy nehezen lekászálódsz a naszádról, és kigázolva a sekély vízből egy tankakadály mögött keresel fedezéket, miközben hallod, ahogy a lövedékek süvítve vágódnak le szánalmas kis búvóhelyedről. Körbenézve halottakat, vagy sokkot kapott katonákat látsz, ahogy előre-hátra hintázva anyjukat szólongatják. Tudod, hogy el kell indulnod, különben a németek visszaszorítják az inváziós hadsereget az óceánba, és mindannyian ottvesztek, Hitler pedig megnyeri a háborút. Szép lassan eljutsz a partig, ahol egy homokbucka jótékony takarásában már várnak rád szerencsésebb bajtársaid. Egy torpedó segítségével berobbantjátok a szögesdrót akadályokat és elindulhattok a német géppuskafészkek felé…
Még most is a hideg futkos a hátamon, ahogy próbálom felidézni a normandiai partraszállást. Ne felejtsük el, hogy akkor és ott a szövetséges katonáknak nem állt rendelkezésükre a load game opció…
Ugyanilyen utolérhetetlen hangulata van, ahogy a német orvlövészekre vadászunk a francia kisvárosban, miközben minden meglebbenő függöny a szívbajt hozza ránk… Szintén pozitívumként könyvelhetjük el, hogy vannak olyan esetek, amikor döntés elé állítanak minket, és a döntés hatással lehet a küldetés további lefolyására is. A tengeralattjárós küldetésben például német egyenruhához jutunk, és ennek függvényében kell megterveznünk további lépéseinket is. Megpróbálhatunk rangunkat kihasználva átjutni az őrségen, de ha „kemények vagyunk, mint a Rambo 3", akkor beleköthetünk a bázis egész őrségébe is. Az őrökkel szemben is többféle módon léphetünk fel. Amikor igazoltatnak minket, 3 lehetőség is adódik előttünk:
- Odaadjuk papírjainkat, és békésen haladunk tovább
- Odaadjuk papírjainkat, és ha megfordul, elintézzük ☺
- Mindenféle papírok nélkül rögtön elintézük ☺

Pluszpont jár a fejlesztőknek a sérülések megjelenítéséért is. Nem mindegy, hogy hol találjuk el éppen aktuális ellenfeleinket, hisz a program figyeli a sebzés helyét. Ha például okáért valakit lábon lövünk, akkor az egész tárat beleereszthetjük, mire meghal, míg valakit mellbe vagy fejbe lőve sokkal nagyobb az esélyünk arra, hogy gyorsan megboruljon.
Érdekes megoldás az is, hogy néhány fejlövés esetében előbb csak a rohamsisak esik le a fritzekről, és csak aztán sérül a fejük. Nagyon jól néz ki az is, ahogy a sebesült ellenfél megpróbál feltápászkodni, figyelnünk kell tehát arra, hogy tényleg meghalt-e az ellen, mert egy idő után, ha nem éri ismét találat, akkor előbb-utóbb újra harcképes lesz. Velem többször is előfordult, hogy nem figyeltem oda, aztán csak csodálkoztam, ahogy hátba lőttek. Ha esetleg nem tudjátok, hogy honnan ért találat, akkor érdemes figyelni a bal felső sarokban levő iránytű-szerű szerkezetet, azon egy piros háromszög jelzi a lövés körülbelüli irányát.

Szóval azt hiszem, hogy a hangulat és a sérülésmodell nagyban kompenzálja az MI és a grafika hibáit. A tényszerűség kedvéért azt azonban el kell mondanom, hogy én az ún. preview verziót teszteltem, ez nem azonos a majdan a kereskedelmi forgalomba kerülő végleges játékkal. Legalábbis nagyon remélem… Remélhetőleg a fejlesztőknek addig még lesz idejük kijavítani azokat a hibákat, amelyeket korábban említettem (ezt némileg megelőlegezve felfelé kerekítettük az értékelést).

A Medal of Honor tipikusan az a játék, amely egy kicsike odafigyeléssel fantasztikusan sikerülhetett volna. Így is nagyon jó lett, de az említett hibák jócskán rontanak élvezetén.
Persze gondolom, az idő is szorította a fejlesztőket, és majd jönnek a patch-ek is, de nem ez lenne a legjobb megoldás…

Jimbo

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pillanatnyilag ismeretlen. **JAVASLAT:** A preview verzió egy erősebb Celeron processzoron már megfelelő sebességgel futott.

Óriási hangulat

Idegesítő bugok
Gyenge mesterséges intelligencia

94%

BEACH HEAD 2002

▸ INFOGRAMES ● DIGITAL FUSION ◂

VAJON MÉLTÓ LESZ-E A FA ALÁ AZ INFOGRAMES ÚJ SZÖSSZENETE? FEL A SISAKOKAT, INDUL A HÁBORÚÚÚ!

Az Infogrames úgy tűnik, mostanában átállt az alacsonyabb minőségű, ugyanakkor az átlagnál jóval olcsóbb játékok kiadására. Erre legújabb, Beach Head névre keresztelt szériájuk legfrissebb, 2002-es változata sem cáfolt rá igazán. Történt ugyanis, hogy a cégnél – hihetetlen unalmukban – kitalálták: felújítják az öreg harcost, a még Commodore típusra kiadott verziót. No persze, ha már felújításról van szó, mindenki beüvölti, hogy 3D, meg effektus-hegyek stb… Ezúttal sajna inkább az előbbivel kacérkodjunk, mivel a BH engine-féleségében mindennel találkozhatunk, csak épp effektusokkal nem. Példának okáért: a robbanások a tavalyi részhez képest határozottan szebbek lettek (kétdésségük ellenére persze), ellenben – pl. a sötét pályákon – real time villanás fényhatásnak már se híre, se hamva. Szintén pozitívum, hogy a golyószóró lövedékek a földbe csapódva füstöt képeznek (az már más kérdés, hogy ez a füst mér' mindig fekete, továbbá hogy a még levegőben süvítő muníció miért van felruházva a füst effektussal!), de hát mit nekünk élethűség. Hogy folytassam a pozitívumok sorát, megemlíteném az éjszaka játszódó részek hangulatát, amit sajnos ezúttal – a változatosság kedvéért – ismét nem sikerült maximálisan visszaadnia a programnak. Az hagyján, hogy a célkeresztünkben kapjuk a világítást, de hogy egy háborús bunkerban kizárólag egy darab kisteljesítményű reflektor legyen, az már maga az eszelősség. Még szerencse, hogy lehetőségünk nyílik korlátozott számú Flare használatára, melyek szó szerint fényességet jelentenek a sötét játékmenetben.

A játékmenet egyébiránt végtelenül egyszerű felépítéssel bír. Miután semmit nem választottunk ki, utána egy nem választott pályán kezdünk, egy korábban kiválaszthatatlan fegyver társaságában. Tehát a lehetőségeink szinte korlátlanok . Na de komolyra fordítva a szót: a pálya egy kör alakú domborzatból épül fel, melyre szép lassan csordogálnak be az ellenséges egységek. Feladatunk: lehetőleg túlélni, egyúttal elpusztítani az ellenünk szegülő hadakat. Mondanom sem kell, hogy mi a kör közepén foglalunk helyet, némi fegyverzettel felszerelkezve. Az irányítás roppant egyszerű: egérrel irányítjuk a stukkert, a Space-szel harceszközt válthatunk, az M-mel rakétákat szórhatunk, az F-fel pedig Flare-rel dobálózhatunk (ez utóbbi 2 nem minden esetben használható). S ha már nagyon nem bírjuk szusszal, hívhatunk erősítést (B billentyű), mely hamarosan pár vadászgép személyében célt talál. A grafikai kidolgozás is hagy némi kívánnivalót maga után. A táj kisfelbontású textúrái hihetetlenül elnagyoltak és csúnyák. Ebből a szempontból még szürkületkor érezhetjük magunkat a legjobban, mivel akkor legalább nincs időnk szemügyre venni a táj szépségeit. A járművek kidolgozása a legjózsívűbb kritikus szemével nézve is csak „elmegy". Lerí a kivitelezésről, hogy egy géptípuson belül csak egy fajta megsemmisülés-modell létezik, így ne számítsunk e téren túl nagy változatosságra. A tankokat elhagyó gyalogosok szépnek nem éppen mondható, 2 dimenziós modelleket kaptak, azazhogy egyet, mivel észrevételeim szerint minden egyes katona ugyanaz a skin… Itt pedig újra előjön az előbb említett bug, hogy az azonos skin következtében minden gyalogos ugyanúgy esik el, ami sortűz esetén iszonyú bután néz ki. Összességében nem (túl) rossz game ez a Beach Head, azonban ha valaki nagyon háborúsdira vágyik, annak hamarosan itt a Medal of Honor, esetleg előkaparhatja a Flashpoint-ot, mely progik azért mégiscsak erőteljesebben adják vissza a „harc szellemét". Az ünnepek alkalmából bátran ajánlhatom, de csakis valami al-al-al ajándéknak, természetesen egy Wolfensteinnel egybe csomagolva .

Skulecz ()L!\/e®

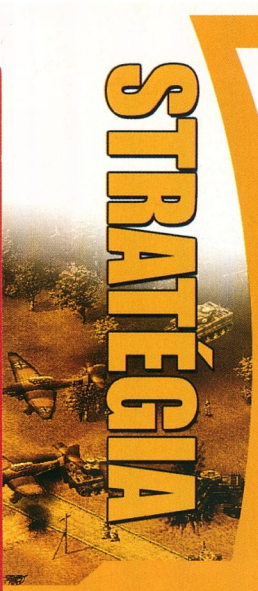
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium 350 MHz Windows 95/98/Me 64MB RAM, 90MB HDD, DirectX kompatibilis hangkártya, 16 MB videokártya **JAVASLAT:** Egy 450 MHz-es procit és minimum 128MB RAM-ot azért pakoljunk a gépbe, már ha feltétlenül ezzel akar valaki játszani...

Pffff…

Grafikai hibák
Rémisztően kevés pálya
Minden amit kihagytam

60%



MALL TYCOON

TAKE2 ● HOLISTIC DESIGN ● WWW.MALLTYCOON.COM

A rendszerváltás óta talán a legszembetűnőbb változást az utóbbi 5 évben gombamód elszaporodó bevásárlóközpontok jelentik kis hazánkban, és nem csak azért, mert gazdaságunk meghatározó szeletét harapták ki a kereskedelmi forgalom képzeletbeli tortájából, hanem mert időközben egy igen érdekes szubkultúra kialakulását is megfigyelhettük. A plaza-növendékeken túl azonban jóval több dolgot kínál egy ilyen centrum, s hogy, hogy nem, a Tycoon-dinasztia következő tagja is pont ezt szeretné bebizonyítani nekünk. A Mall Tycoon-ban ugyanis – a Tycoon-mítoszhoz hűen – a betévedő embereket kell potenciális vásárlókká varázsolnunk, melyet többek között a komplexum „Vedd meg!" sugalmazású kialakításának (van erre jó pár praktika, elég a szupermarketek „Vajon miért az üzletek végébe helyezik el a kenyeret, a tejet és egyéb általános fogyasztási cikkeket?" nagy kérdéskörére gondolnunk) és a minőségi termékek forgalmazásának kombinációjával érhetünk el. Nem kevesebb, mint 250 fajta bolttal, illetve szórakozást nyújtó szolgáltatással virágoztathatjuk fel birodalmunkat: a gyorskajáldáktól kezdve a drogériákon és tetováló szalonokon keresztül mobiltelefon-ügyfélszolgálatig mindent létrehozhatunk, a bevásárlóközpontok állandó kellékeként ismert többtermes moziról nem is beszélve. Természetesen az ünnepekkor sem feledkezhetünk meg vevőinkről, karácsonykor meghitt ajándékosztásba, szilveszterkor pedig alkalomhoz illő pezsgősbulikhoz foghatunk fokozott biztonsági intézkedések kíséretében.

32 ... Heroes of Might & Magic IV.
36 ... Car Tycoon
38 ... Zoo Tycoon
38 ... Wildlife Park
40 ... Europa Universalis II.
42 ... Takeda
44 ... Strifeshadow

TARTALOM

1.	Black @ White	Electronic Arts
2.	Age of Empires 2	Microsoft
3.	Commandos 2	EIDOS Interactive
4.	Red Alert 2	Electronic Arts
5.	Settlers 4	Blue Byte
6.	Art of Magic	Virgin
7.	Etherlords	Fishtank Interactive
8.	Patrician 2	Infogrames
9.	Starcraft	Blizzard
10.	Battle Realms	UBI Soft

TOP 10

HOMM 4	2002/02	3DO
Warcraft 3	2002/02	Blizzard
Age of Mythology	2002/09	Microsoft
Sovereign	2002/05	Sony Online
Age of Wonders 2	2002/03	GOD Games
Master of Orion 3	2002/03	Infogrames
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Republic	2002/02	Eidos
Warlords Battlecry 2	2002/06	Ubi Soft
O.R.B.	2002/06	Strategy First

ELŐREJELZÉS

TRAINS & TRUCKS TYCON

UBISOFT ● UBISOFT

A következő év játéktermése valószínűsíthetően egy kiadós Tycoon-invázióban fog realizálódni, hiszen a pár oldallal arrébb található kis Tycoon-boxban felsorolt nevek mellett az UbiSoft a Chris Sawyer fémjelezte Transport Tycoon legszebb pillanatait kívánja feleleveníteni a Trains & Trucks Tyccon képében. Sajnos a programról még csak néhány kósza információt ordítottak bele a nagyvilágba a készítők, így csak annyit lehet tudni róla, hogy egy gyönyörű 3D grafikus motor segítségével fogja az 1820 és 2020 közötti időintervallumban használatos közlekedési eszközök működését, illetve menetrend-szervezésének problematikáját prezentálni.

THEY CAME FROM HOLLYWOOD

OCTOPUS MOTOR ● OCTOPUS MOTOR ● WWW.THEYCAMEFROMHOLLYWOOD.COM

A They Came From Hollywood fejlesztői nagyon belenyúlhattak a krónikus ötlethiány végett aktivizált apró, fél szavas cédulákkal teli kalapba, hiszen a készítők elmondása alapján valósidejű stratégiák és akciójátékok kellemes ötvözetét jelentő játékban egy másodosztályú mozifilm óriásszörnyét kell alakítanunk! Vérengzéseinknek csak a képzelet szab határt: lyukat üthetünk az építményekbe, letépett hirdetőoszlopokkal csaphatjuk agyon a csodálkozó embereket, sőt, még a szétvert tűzcsapok nyomán felszínre törő víz lakónegyedbe történő átirányításával is kikitombolhatjuk magunkat... Megjelenése 2002 közepe felé várható.

THE DRUID KING

▸ HAEMIMONT MULTIMEDIA ● HAEMIMONT MULTIMEDIA ◂

A Haemimont Multimedia – valószínűsíthetően mint az első bolgár fejlesztőcsapat – még az ezredforduló tájékán (döntsétek el, melyikben :)) robbant be a köztudatba a Tzar: The Burden of the Crown névre keresztelt valósidejű stratégiájával, amely inkább grafikájával és főleg zenéjével vívta ki az elismerést, mint innovatív játékmenetével. Érthetetlen módon azonban jó egy évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy a folytatásnak tekinthető The Druid King-ről néhány kósza információt hintsen el az Internet mezején. A kaland- és szerepjáték-elemekkel gazdagon megszórt program a valós történelmi és a fiktív események mezsgyéjén mozog, hiszen csapatainkat a nagy stratéga, Caesar illetve a gallok vezetője, a kimondhatatlan nevű Vercingetorix közt feszülő ellentéttől hangos fantasy-világban kell vezényelnünk, akár 5000 (!) halálra éhes egység közepette. A full 3D-s terep változatos küldetések garmadáját kínálja nekünk, sőt mi több, ha nem lennénk elégedettek a készítők által „generált" kalandokkal, a CD-n található pálya-, és küldetésszerkesztő segítségével akár a magunk kis történetét is létrehozhatjuk.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

▸ ACTIVISION ● CREATIVE ASSEMBLY ● WWW.TOTALWAR.COM ◂

Amikor a Creative Assembly Shogun című stratégiája a felszínre szabadult az RTS-klónok burkából, még senki sem sejtette, hogy a játék "csak" egy kiváló sorozat reményteljes előhírnöke lesz. A kötelező küldetéslemez kiadását követően (The Mongol Invasion) bejelentett – korábban Crusader: Total War néven futó – Medieval: Total War azonban rácáfolt minderre, sőt, konkurens kiadó-berkekben mára már csak aggódó arckifejezések kíséretében ejtik ki dicső nevét. Nem a százéves háborútól vagy a keresztesek kardjától félnek, de nem is az Oroszország anyácska testét taposó teuton lovagok fagyasztottak erőltetett mosolyt a versenytársak ajkára, hanem a japános verzióban felbukkanó játékmenet-grafika együttes továbbfejlesztésének esetleges gondolata bénította őket halálra. A program ugyanis a Shogun által hátrahagyott – mondhatni – tökéletes játékmenetet óhajtja az evolúció következő lépcsőfokára emelni, csupán azzal a leheletnyi különbséggel, hogy nem a XIV-XV. század távol-keleti, azon belül is Japán hierarchiarendszerét és kultúráját rekonstruálja szinte mértani pontossággal, hanem a középkor komor világát próbálja elénk tárni európai szemszögből nézve.

EARTH 2160 ONLINE

▸ REALITY PUMP STUDIOS ● ZUXXEZ ● WWW.ZUXXEZ.COM ◂

Végre béta fázisához érkezett a multiplayerre kihegyezett Earth 2160: Online fejlesztése, amely az 1999-ben több díjat is bezsebelt Earth 2150 stratégia egyenes folytatása (ki hitte volna…). A lengyel illetőségű Reality Pump Studios az elmúlt két évet főleg a grafikus motor megépítésével töltötte, hiszen az elődjátékmenete már több volt, mint tökéletes.

BLITZKRIEG

▸ CDV ● NIVAL INTERACTIVE ● WWW.NIVAL.COM ◂

A jövő év magasságában megjelenő Blitzkrieg a II. világháború azon szakaszát jeleníti meg, amikor az antant és a központi hatalmak csatározásai még nem fulladtak az állóháború kudarcába. A programban a Sudden Strike-hoz hasonlóan a szövetségesek, az oroszok, vagy éppen a náci seregek lépéseit dirigálhatják a hadvezéri babérokra törő játékosok 40 fajta gyalogsági egység, 150 hadifelszerelés és 250 épület, illetve katonai objektum felhasználásával.

FAR WEST

▸ JOWOOD ● GREENWOOD PRODUCTIONS & KRITZELKRATZ 3000 ● WWW.FARWEST.DE ◂

Érdekes, hogy míg korábban mind a film, mind a számítógépes játékok világában a western mint slágertéma adta magát, manapság már szinte alig van valaki, aki e – sokak által döglött tetemként aposztrofált – miliőből kívánna profitálni. A Desperados sikere után azonban számos fejlesztő ráharapott a témára, köztük a Greenwood Productions és Kritzelkratz 3000 is, „akik" egy közös produkcióban óhajtják a vadnyugat legizgalmasabb eseményeit monitorainkra vinni.

A Far West-ben célunk a város legnagyobb marhatenyésztő-telepének felállítása, amelyet kétféleképpen valósíthatunk meg: vagy cowboy-ainkból szervezett titkos kommandócsapatokkal ellopatjuk a marhákat, vagy megvesszük őket a vásáron (amit akár az ellopott csordák eladásából nyert pénzből is finanszírozhatunk :)).

Tulajdonképpen az előbbi ígér érdekfeszítőbb játékmenetet, mivel a szomszédos földbirtokosok jószágaikat fegyveres erőkkel védelmezik, így csak veszélyes tűzharcok árán fújhatjuk meg leendő bar-

mainkat (a dolog már csak azért is kockázatos, mert ha egy lepuffantott emberünket véletlenül a „csatamezőn" hagyjuk – és ez az éj leple alatt bárkivel előfordulhat –, a seriff a megcáfolhatatlan bizonyíték révén letartóztathat – és kellő kenőpénz leszurkolására inspirálhat…). Teheneinkről, illetve terelőinkről természetesen gondoskodni is illik, az előbbi legelőt és friss patakvizet, míg az utóbbi szép lányokkal teli fogadót, illetve örök időkre szóló kocsmabérletet fog követelni rajtunk.

Az összeállítást készítette: Puma

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

3DO COMPANY ● NEW WORLD COMPUTING ● WWW.3DO.COM/MIGHTANDMAGIC/HEROES4

HATALMAS A VÁRAKOZÁS A SOROZAT NEGYEDIK RÉSZÉVEL KAPCSOLATBAN, DE EZ NEM IS CSODA, HISZEN GYÖKERES VÁLTOZÁSOK VÁRHATÓK A JÁTÉKBAN

A csillagászok idén szeptemberre ígérték a Might & Magic univerzum legújabb csillagának megszületését. A várva várt aktus kissé késik, ám a teleszkópon már tisztán kivehetőek a részletek, így hát a krónikásnak nem lehet más dolga, mint hűen beszámolni a birtokába került tudásról.

Mivel sok a mesélni való, vágjunk is azonnal a dolgok közepébe. A NWC fejlesztői hatalmas fába vágták fejszéjüket, amikor elhatározták, hogy teljesen átformálják az immáron klasszikus játéksorozat szabály- és mágiarendszerét. Az eddigi hírekből úgy tűnik: a műtét sikerült, a páciens él, virul, és orvosai hosszú életet jósolnak neki...

Új rendszer, új filozófia

Amikor a készítők elkezdték kitalálni az új varázslatokat, kiderült, hogy néhány mágia nem passzol az eddigi négy iskolás, az alapelemeken (föld, levegő, tűz, víz) nyugvó rendszerbe, ezért segítségül hívták az eredeti Might & Magic szerepjátékot, és kiköl-csönözték belőle az élet és halál varázslatát. Ezen a vonalon elindulva alakult ki az új, a világegyetemet uraló és alakító erőkön alapuló mágiarendszer, és az öt új iskola: az Élet (Life), a Halál (Death), a Rend (Order), a Káosz (Chaos) és a Természet (Nature).

Ezzel együtt az erőegyensúly kiegyensúlyozása is megtörtént, és sajnos ennek áldozatául esett több régi kedvenc, mint a Fly és a Dimension Door, de a Town Portal is meg lett nyírbálva. Az új rendszer azonban sokkal több, rendkívül változatos és látványos varázslatot kínál.

Az új játékrendszer kilenc elsődleges jártasságot (skill) tartalmaz: Combat (Csata), Tactics (Taktika), Scouting (Felderítés), Nobility (Nemesség), Life Magic (Élet mágia), Death Magic (Halál mágia), Order Magic (Rend mágia), Chaos Magic (Káosz mágia), Nature Magic (Természet mágia), melyből minden hős hármat sajátíthat el. Ezek mindegyikéhez három másodlagos jártasság tartozik, és ezekben öt fokozaton tudunk előre haladni, az eddigi hármon – Basic, Advanced, Expert – túl immár a Master és Grandmaster szintre is eljuthatunk. A hősök alapból egy elsődleges jártassággal kezdenek, ehhez egy másodlagos, és egy új elsődleges jöhet. Ahhoz, hogy fejlettebb osztályba (advanced class) kerüljünk, két elsődleges szintben kell képzettnek lennünk. Összesen 11 kezdeti és 37 fejlett hős osztály lesz. Mindez együtt hatalmas lehetőségeket rejt magában: egy Soldier (Katona) az Élet varázslatot elsajátítva Crusader-ré (Keresztes lovag) válhat, de ugyanezzé alakulhat át egy Priest (Pap), aki jártassá válik a Csata területén. Ha a Halál mágiája mellé a Rendét tanuljuk meg, Necromancer-ré, ha a Csatát (Combat), akkor aljas Orgyilkossá (Assassin) képezhetjük hősünket. Ezzel szemben az Élet mágiája után a Felderítést (Scout) kitanuló hős Prófétává (Prophet) fejlődhet. Az egyetlen kivétel a Főmágus (Archmage), akinek három mágiaiskolában kell jártasnak lennie. (Az erőegyensúly kedvéért az Élet mágiája mellé nem sajátíthatjuk el a Halálét is, csak a Természetét és a Rendét!)

Az én házam, az én váram

A HOMM3 nyolc városával szemben az új részben mindössze hat várost találunk. Erre az új filozófia miatt volt szükség, mivel mindegyik varázslat egy-egy városhoz kötődik

TUDTAD-E?

A varázslatok összefüggése: minden mágia a vele egy ágon lévővel szövetséges (pl. a Life az Order-rel és a Nature-ral), a többivel ellenséges.

(ez ugye öt), a hatodik a Stronghold, amelynek lakói szívük legmélyéből gyűlölik a mágiát. Ebből az elvből következik egy másik fontos újdonság. A Stronghold kivételével ugyanúgy, mint eddig, mindegyik városban építhetünk varázscéhet (Magic Guild) – és újdonságként két úgynevezett Magic Guild Wing-et (leányvállalat). Itt az adott város mágiájához kapcsolódó másik két varázslatot tanulhatjuk meg. Például a Haven-ben a fővarázs az Élet mágia. Ehhez a Természet és a Rend mágiája kötődik, így itt ezeket is elsajátíthatjuk, ha megépítjük a „szárnyépületet". Megszűnt az „egy épület – egy nap" limit, annyit építkezhetünk, amennyit a pénztárcánk és a nyersanyagkészletünk (arany, fa, érc, kristály, gyémánt, kén és higany) bír! A városokat jellemzi a terepítípus is, amelyen elterülnek, és fontos, hogy szintlépéskor két „lénygyár" közül választhatunk majd, tehát akár két egyazon típusú városunk lehet teljesen különböző teremtmény „előállításával"! Minden város 4 szintet fejlődhet, ez tehát összesen 48 lényt (6 város x 4 szint x 2 lény) jelent. További 18 fajta teremtményt szerezhetünk még be a térképen, vagy idézhetünk a Preserve „Creature Portal"-ján keresztül. Lássuk hát a városokat!

Az Élet mágiáját a „legemberibb" város, a füves területen található Haven (Menedékhely) lakói, keresztes lovagok és szerzetesek őrzik, akik képesek új életet lehelni a csatamezőn elesett egységeinkbe.

A Halál mágia, valamint az élőhalottak és démonok városa, Necropolis vulkanikus területen fekszik. Új harcosokat a harctéren elesettek feltámasztásával toboroz magának.

A havas vidéken fekvő Academy (Akadémia) a legmágikusabb város, varázslók, dzsinnek, és törpök laka, a Rend mágiájának otthona. Az innen származó sereg speciális képessége, hogy át tud csábítani ellenséges lényeket a maga oldalára.

A mocsári város, a félelmetes Asylum (Menedék) a rablóknak, gyilkosoknak, és a föld egyéb mocskának és szörnyének (például a Black Dragon!) otthona, akik mesterei a tolvajlásnak és a Káosz mágiának. Ez a varázslat nem ad ütközet utáni bónuszpontokat, cserébe növeli használója intelligenciáját, ez fejlettebb bűbájokat és gyorsabb manafeltöltődést eredményez.

Az erdők között megbúvó Preserve-ben (Rezervátum) a természet szülötteit, erdei lényeket találunk a Nature mágiával felvértezve. Jutalmuk, hogy győztes csata után új harcosokkal növelhetik haderejüket. Erről már részletesebb információk láttak napvilágot, ezek szerint itt 1-es szinten Sprite és Wolf, 2-esen Elf és White Tiger, 3-ason Unicornis és Griffen, 4-esen pedig Faery Dragon és Phoenix a választható teremtmény.

A hatodik város a sivár vidéken elterülő Stronghold (Erőd), ahol nem túrik a bűbájt. Itt a legkülönfélébb emberi és nem emberi „erős lények", barbárok, berzerkerek, nomádok, kentaurok és hárpiák, goblinfélék és orkszerűek tanyáznak. A mágiahiányt ellensúlyozandó több bónuszt találunk itt: az ezen városból származó hős nem kettő, hanem három másodlagos képességgel indul, a város bármilyen hőst seregébe fogadhat (a többiek csak a hozzájuk kapcsolódó típusokat), a lénygenerálás gyorsabb, és a kovácsnál több megvásárolható tárgy lesz. (És persze a térképen találunk majd sok oltárt (shrine), speciális tárgyat és létyót, és ezek különböző varázslatokkal ruházhatják fel az Erőd szülöttét.)

Városaink megvédése egyébként igen jövedelmező dolog lesz, és ezt az eddigieknél könnyebben oldhatjuk meg: a korábbi részekben a vártornyok automatikusan el lettek látva véderővel, ezt most nekünk kell megtennünk, néhány jó íjásszal, távolra lőni vagy dobni tudó lénnyel – vagy akár hőssel…

Az új rend bajnokai

Elérkeztünk hát a HOMM legfontosabb részéhez. 11 kezdő osztályból választhatjuk majd ki hősünket: Archer, Barbarian, Rogue, Fighter, Warrior, Sorcerer, Lord, Priest, Necromancer, Shaman és Enchanter. A fejlesztők némi RPG elemeket csempésztek a 4. részbe azzal, hogy hőseinknek új nevet, biográfiát és arcot választhatunk. Megnyugtató tény a hősök számát illetően, hogy tavasszal a játék egyik tervezője, Maranthea a megfelelő fórumoktól segítséget kért kettőszáz életrajz megírására… Népszerű figurák, mint Crag Hack, Gem vagy Sandro visszatérnek, és „táncra kérhetők" lesznek az új világ, Axeoth kocsmáiban. Többekkel, mint Ignatus, Jenova, Christian és Sir Mullich, út közben találkozhatunk Antagarich-tól Axeoth-ig. (A 11-es szám sem véletlen, hiszen minden város két hősosztállyal indul, egy az erő és egy a mágia oldalán, ez alól kivétel természetesen a Stronghold, itt csak Barbárt kaphatunk.)

És végre, végre, végre: hőseink immáron részt vehetnek a csatában! (OH YEAH!)

JÁRTASSÁGOK

Íme részletesen a 9 elsődleges, és a hozzá kapcsolódó 3-3 másodlagos jártasság:

Tactics, - Offense, Defense, Leadership
Combat, - Toughness, Archery, Magic Resistance
Scouting, - Pathfinding, Seamanship, Stealth
Nobility, - Estates, Mining, Diplomacy
Life Magic, - Healing, Spirituality, Resurrection
Order Magic, - Enchantment, Wizardry, Charm
Death Magic, - Occultism, Demonology, Necromancy
Chaos Magic, - Conjuration, Pyromancy, Sorcery
Nature Magic, - Herbalism, Meditation, Summoning

Nem outsiderként, hanem teljes értékű harcosként, sőt, akár több, egymással együttműködő hőssel is erősíthetjük harcoló seregünket. A korábbi játékokban elég idegesítő volt, hogy ha gondosan nevelgetett hősünk elesett, visszakerült a Heroes Pool-ba, és bárki betoborozhatta őt saját seregébe. Ezért a fejlesztők sajátos és örvendetes ötlettel rukkoltak elő: ha egy hős elbukik a harcmezőn, de seregünk maradéka kiharcolja a győzelmet, akkor bajnokunk „sebesülten támolyog" néhány napig (magyarul: nagyon lassan térnek vissza támadási pontjai), hacsak nem segítünk be gyógyító varázslattal vagy itallal, vagy nem éjszakáztatjuk őt egy városi fogadóban. Csatavesztéskor viszont ellenfelünk saját börtönébe zárhatja hősünket, ahonnan ki kell szabadítanunk! (A börtön a városban van persze, így ez azt jelenti: el kell foglalnunk azt!) Ha hősünk szörnyek martalékává válik (vagy győztes ellenfelünk ott hagyja őt a harcmezőn), egy sírkő jelenik meg a térképen, onnan kell kiásni, bevinni a városba vagy egy szentélybe (Sanctuary), és újjáéleszteni. Minél magasabb szintű volt a hős, annál többe fog ez kerülni nekünk. Feléledés után visszanyeri eredeti varázslatait, jártasságait és képességeit – a fejlesztők szerint elegendő büntetés lesz a visszaszerzésére kipengetett jelentős summa…

Természetesen jelentősen át kellett alakítani a pontozás rendszerét a csatározó hős miatt, aki már első szinten is magas támadási értékkel (hit point) indul, ahogy fejlődik, egyre erősebb lesz, egy magas szintű bajnok akár egy Black Dragonnal is szembeszállhat egymaga! A csatában a magasabb szintű hős több tapasztalati pontot szerez majd, mint az alacsonyabb „lépcsőfokon" álló. (Az eddigi játékokban a maximálisan elérhető szint 24 volt, ez most 99-re tolódott ki!) A hősök teljes hűséget fogadnak nekünk, más seregéhez nem csatlakoznak, és mi sem csábíthatunk át magunkhoz ilyet, sajnos még a börtönben sem (á la Dungeon Keeper ;)).

Találkozni fogunk majd az AI által irányított semleges hősökkel is, akik szörnyek módjára mászkálnak a térképen (nem elírás, az életünket keserítő teremtmények immáron tényleg változtatják helyüket!), egy-egy területet felügyelve. A semleges sereg még csapatunkat is megtámadja, ha győzelmi esélyt lát…

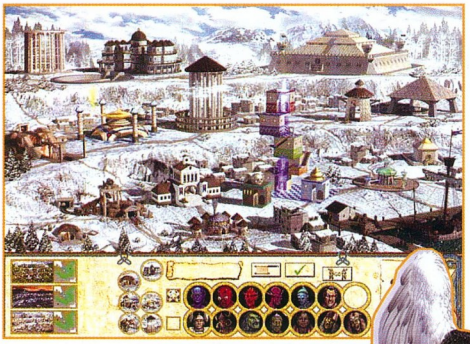
Nagyon fontos újdonság: lehetnek hős nélküli seregeink is! Összeállíthatunk különféle lényeinkből egy kisebb kompániát, amely bejárhatja, felderítheti a terképet, sőt, mivel lesz hátizsákjuk is, be is gyűjthetik a hasznos stuffokat és nyersanyagokat nekünk. Korlátlan számú sereget építhetünk, de csak 8 lehet egyszerre a pályán játékosonként. Azzal persze számolnunk kell, hogy egy ilyen csapat túlerő esetén megfutamodik, vagy, ha egy Diplomacy vagy Charm jártasságú hőssel felszerelt sereggel találkozik, könnyen átállhat az ellenfél oldalára! A mérleg másik serpenyőjébe pedig dobjunk be két információt. Az egyik, hogy minden teremtménynek lesz egyedi, különleges képessége, például a Champion extra sebzést ad nagy távolságú támadáskor (ugyanis most már kiválaszthatjuk, lényeink mi módon „akciózzanak"!), a Sprites-ok ellen lehetetlen a visszavágó sebességük és kis méretük miatt, a Medúza képes ellenfelét kővé változtatni, a Küklopsz hatalmas köveket dobál, az Impek leszívják az ellenséges varázsló mágiapontjait és átadják azt saját bűbájképes lényüknek. (Ezen specialitások az egységek fejlesztése (upgrade) helyett kerültek be a játékba, a fejlesztők ugyanis úgy látták, hogy a korábbi részekben sok játékos rengeteg időt és pénzt pazarolt el erre.) A másik fontos dolog, hogy lesz lényeink által használható tárgy is, a kézzel bíró lények még a varázsitalokat is használhatják!

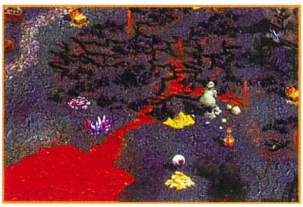
Hasznos kis dolgaink

A HOMM játékok lényeges elemei a kalandozásaink során begyűjthető különféle tárgyak. Az új részben pár régi kedvenccel és sok újjal fogunk majd találkozni – összesen kb. 160-nal. Fegyverek, íjak, páncélzat, sisakok, pajzsok, köpenyek, csizmák, gyűrűk, amulettek, botok, pálcák, könyvek, italok és egyéb holmik vegyesen. Újdonság az egyszer használatos varázslé,

A SZTORI

Ami a csikkből kimaradt – íme a szóló mód sztorija: Erathia misztikus kontinense egy borzalmas katasztrófában megsemmisült. A túlélők közül kiemelkedik egy egyszerű parasztlány, Emilia Nighthaven, aki Jadame földjén békét és rendet keresve szembetalálja magát a halhatatlan Gavin Magnus királlyal, aki két rettentő fegyverrel terrorizálja Azeoth világát. Az első egy mágikus tárgy, amellyel a káosz ura átveheti az irányítást mások elméje felett, a másik még félelmetesebb: a tűzokádó Sárkány Golemek serege. Emiliának minden tudására, bátorságára és szerencsejére szüksége lesz, hogy a hét küldetés végén elfoglalhassa az üt megillető trónt Great Arcan királynőjeként.





melyet bármely hős megvásárolhat a helyi kovácsmesternél, és felhörpintésével az adott bűbájban való jártasság nélkül is „mágiázhat". A varázskönyvön keresztül elérhető itókák legtöbbje csata közben is használható. Néhány, mint a Demon Fire vagy a Vial of Acid támadó, míg a Potion of Healing védekező hatású lesz. Fontos: csata közben nem cserebérélhetjük tárgyainkat, tehát stratégiailag fontos lesz annak eldöntése, milyen felszereléssel induljunk a harcmezőre!

Mivel bármely tárgyunk eltávolítható és hátizsákunkba tehető, negatív hatású tárgynak nincs értelme, mint amilyen a Fizbin of Misfortune volt a HOMM3-ban (bár ez itt is megjelenik, csak más funkcióval). Néhány tárgy bizonyos képességhez lesz kötve, például egy íjat nem használhatunk Archeryben (Íjászat) való jártasság nélkül.

Szép új világ

Nézzük, mi változott még, főleg a külcsín területén, de a belbecsről is akad még mesélni való. Természetesen a grafika tovább fejlődött. Szerencsére a fejlesztők nem estek bele a poligonháború sötét csapdáiba, így 3D-s kártya továbbra sem szükségeltetik a játékhoz, ám új, életszerű izometrikus perspektívából láthatjuk ezentúl a pályát, még a csataképernyőt is. Ez utóbbi igen látványosnak ígérkezik, aprólékosan animált és jól kidolgozott, realisztikus lényekkel, például az új grafikus motornak köszönhetően a HOMM3 Thunderbird-je végre teljes pompájában mutatkozik meg. A készítők ígérete szerint mindez elfut majd egy 200-as Pentiumon, 32-64 MB RAM-mal – a felbontás akár 1280x1024 is lehet.

A víz az új játékban több szerepet kap. Sok különféle vízi objektum lesz, amit meg lehet látogatni, továbbá lények, mint a Pirates (Kalóz), akiket fel lehet bérelni, és tengeri szörnyek, akikkel harcolhatunk. Több mint 300 új épületfajta lesz, lehetőségünk adódik falak építésére is, és persze a kezelőpanel is teljesen megújult.

Újdonság a Line of Sight: egy egység nem sebezhető távoli támadással, ha más egység áll közte és a „lövöldöző" között. Ezzel megvédhetünk egy gyengébb, vagy fontosabb lényt (vagy hőst) úgy, hogy magasabb védőpontú egységeket állítunk köré – az új rendszerben ugyanis a csatában választhatunk jó néhány taktikai formáció közül! Várfalak és bizonyos tereptárgyak, amelyek a lövő és célja között állnak, csökkentik a támadás sebzési pontját. Itt kell megemlíteni, hogy hadigépezetek nem lesznek, kivétel a hajtógép (ballista), mint harcoló egység Haven városából.

Essék szó a térképekről. A régi típusok (Small, Medium, Large és Extra Large) megmaradtak, de a korábbi verziónál lényegesen nagyobbak lesznek. Megjelenik a stratégiai játékokban ismert Fog of War, és lehetőségünk lesz karavánnal utazni egyik városból vagy „lényelőhelyről" a másikba. Ez gyorsabb, mint a gyalogszer, és nem lehet megtámadni, de útközben nem áll meg, hogy felvehessük az útba eső tárgyakat, kincseket.

A HOMM4-ben vadonatúj sztori 7 küldetéssel, és kéttucatnyi scenario várja a kalandos kedvű játékost – egyelőre. A fejlesztők ugyanis egy teljesen új szerkesztőt mellékelnek a játékhoz, melynek rugalmasan kezelhető leírónyelvével kedvünkre készíthetünk újabb és újabb egy- és többjátékos küldetéseket, valamint térképeket, amelyen a terepet tetszés szerint alakíthatjuk, emelhetjük-süllyeszthetjük.

A multiplayer terén jó hír, hogy a LAN és Internet támogatás mellett visszatér a Hotseat mód is, és a készítők egy sokkal kiterjedtebb és jobb élményt ígérnek, valamint egy robosztus PBE (play by email) lehetőséget.

Lenne még mesélnivaló, ám sajnos terjedelmünk véges. Remélem, a fentiekből is kiderült: a HOMM4, méltóan nagy elődeihez, valódi állócsillagnak ígérkezik az Erő és Mágia univerzumában. Felbukkanását a jövő tavaszi égbolton várhatjuk.

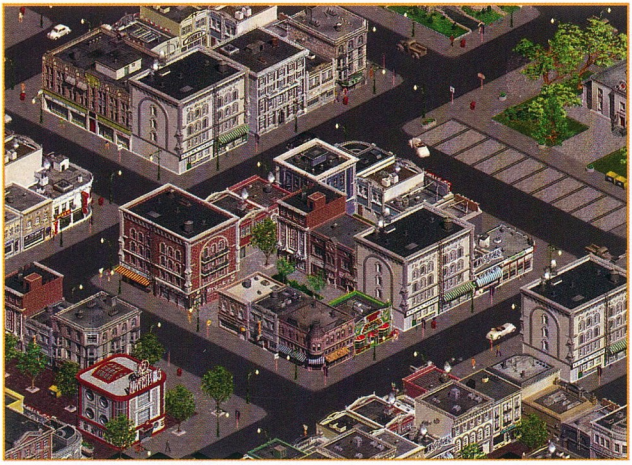
Kredenc

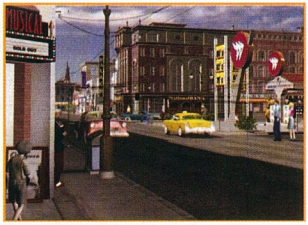
A LEÍRONYELV

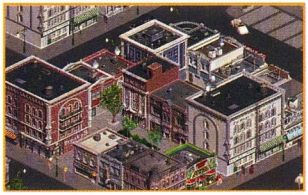
A HOMM4 küldetésszerkesztőjének működési elve egyszerű: egy kb. 30 választást tartalmazó listáról lehet kiválasztani különböző akciókat, eseményeket, melyeket hozzá lehet kapcsolni például a hősökhöz, és ezek akkor indulnak el, ha az adott szereplő belép a csatába, elesik vagy fogságba kerül. Az alaprendszerhez hozzáadhatunk, vagy elvehetünk lényeket, tárgyakat, képességeket, jártasságokat, varázslatokat. Ha egy feltétel teljesül, a játék végrehajtja az akciót. Ez azt jelenti, hogy a cselekmény sokkal szorosabban követi a játékos mozdulatait, mint eddig. Például amint egy hős felfedez egy várost, elindulhat egy akció, ami „nyit" egy átjárót az erdőn keresztül. Sőt, változókat is beépíthetünk, amik átadják a megfelelő információt egy másik eseménykezelőnek.

TURN-BASED FOREVER

Az egyik interjúban Jennifer Ballardot, a HOMM4 egyik tervezőjét arról faggatták, vajon nem érzi-e úgy, hogy a körökre osztott stratégiai játékok halódnak, és nem tervezik-e valósidejű Heroes játék készítését. A tervezőnő válasza egyértelmű volt: a világ leghíresebb ilyen stílusú stratégiai játéka, a sakk, évszázadok óta él és virul, és a HOMM sorozat sikere is bizonyítja a műfaj létjogosultságát. Ha RTS-t terveznének, annak többé nem ez lenne a neve. A Heroes körökre osztott stratégiai fantasy játék, és az is marad – mindörökre…







CAR TYCOON

FISHTANK INTERACTIVE • VECTORCOM • WWW.CARTYCOON-ONLINE.COM

VÉGRE MEGTUDHATJUK, MILYEN NEHÉZSÉGEKKEL JÁR EGY LAMBORGINI-T, VAGY EGY FORD MUSTANG-OT GYÁRTANI

Azt hiszem, nem sokan akadnak olyanok, akik ne ismernék a Tycoon játékokat. Ki csak hallott róla, ki pedig játszott is az élvezetesebb részekkel. Az utóbbi időben egymás után jöttek ki a Tycoon részek, volt jobb és rosszabb próbálkozás, ám most a VectorCom jóvoltából talán ismét egy régi hangulatú, remek résszel lesz dolgunk. Mint azt már megszokhattuk, egy eléggé sajátos stratégiai játékkal van dolgunk, ezúttal az autógyártásban kell kamatoztatnunk üzleti érzékünket. A Car Tycoon-ban mindenre lehetőségünk van, amit egy ilyen témájú játéktól elvárhat az ember: új modellek tervezése, gyárak vétele, reklámfogások, szabotázs és kémkedés. E két utóbbi szinte állandó visszatérői a Tycoon játékoknak.

Tehát a CT-ben végre kipróbálhatjuk, milyen lehet egy autógyár-monopólium fejeként tevékenykedni, kényelmes bőrfotelben hátradőlve szivarozni és élvezni, ahogy dől a lé a zsebünkbe. Kezdésként egyjátékos módban két lehetőségünk akad, az egyik a küldetésszerű pályák, ahol különböző dolgok kellenek a pályák teljesítéséhez: 150 eladott autó, 2 millió $ bevétel stb., míg a másik módban csak el kell adnunk az autókat évtizedről-évtizedre. Az idő szintén meghatározó tényező, mivel a játék egészen az '50-es évektől az ezredfordulóig vonultatja fel a különböző korok autócsodáit. A küldetéseknél eleinte egy-egy pálya teljesítésére egy-két évet kapunk, míg később akár már egy egész évtizedet is. Ez alatt az idő alatt ki kell építenünk a gyártási és eladási hálózatot, valamint ha esetleg kölcsönt vettünk fel egy-egy banktól, akkor azt vissza kell fizetnünk, mivel adósággal a nyakunkon nem fejezhetjük be győztesen a pályákat.

A gyakorlópályának köszönhetően azok is elsajátíthatják a játék kezelését, aki még egyetlen Tycoon játékkal sem játszottak. Igaz, ez tényleg csak a kezelést tanítja meg, a gazdaságos és nyereséges játékot nem, azt a játékosnak kell elsajátítania. Kezdetben mindig egy gyárral és egy bemutatóteremmel kezdünk, valamint némi tőkével. Városról városra és évről évre három ellenfelünk akad, legyen az a számítógép által irányított, vagy néhány haver. Első gyárunkban indulásként csupán két típusú járgányt tudunk gyártani, amelyeket a négy összetevőnek (karosszéria, belső kialakítás, motor, és futómű) köszönhetően különféleképpen variálhatunk. Egy gyárban egyszerre csak egy típust gyárthatunk, így ha azt szeretnénk, hogy a bemutatóteremben minél nagyobb legyen a választék, vagy vennünk kell egy aukción néhány újabb gyárat, vagy váltogatnunk kell a termelést. A bemutatóteremben méretétől függően kettő-négy modell fér el egyszerre, és itt állíthatjuk be azt is, hogy milyen áron kívánjuk eladni az új autót a közönségnek. Valamint különböző akciós hónapokat is szervezhetünk, hogy jobb ajánlatainkkal magunkhoz csalogassuk a vevőket.

A két alapépület mellett van még egy pár, ami meghatározó lehet sikerünk érdekében. Ezek a garázs, ahol különböző dolgokat

adhatunk az eladott autók mellé, amilyen az ingyenes olajcsere, egy éves garancia a motorra stb. Vagy a bankok, ahol változó értékű kölcsönöket vehetünk fel meghatározott futamidőre és kamatra, ám ügyeljünk rá, hogy a kecsegtető milliós nagyságrendű kölcsönök közel havi félmilliós visszafizetéssel járnak. A városházán pedig jelentkezhetünk a különböző épületek (gyár, bemutatóterem, garázs) aukcióira, amikről aztán értesítve leszünk, ha akad egy eladni való gyár vagy garázs. Sajnos a konkurens cégek szintén szívesen lecsapnak egy-egy kecsegtető épületre, így akár a kezdeti 200 ezres indulási árból több milliós is lehet, ha meg akarjuk szerezni. Ezután ott van még a fejlesztési részleg, ahol új modelleket (összesen hét típus van, a kisautótól, a sportkocsin keresztül a teherautóig), motorokat stb. fejleszthetünk ki, ami eléggé időigényes dolog. Ezért lehetőség van különböző gyárakban ezeket a dolgokat készen megvenni. Reklámfogásokra is lehetőségünk nyílik az arra megfelelő épületekben. Ha elegendő pénz áll rendelkezésünkre, akkor hirdethetjük új típusainkat az újságban, a tv-ben, rádióban és az út melletti hirdetőtáblákon. Emellett vehetünk akár más autógyárak és cégek részvényeiből, vagy jól megfizetett kémeket vethetünk be a konkurencia kifürkészése érdekében, illetve szabotálhatjuk azok munkáját.
Így aztán csak rajtunk múlik, miképp válik belőlünk autómágnás, becsületes módon, piackutatással és a vevők igényeinek kielégítésével, vagy pedig törvénytelenül, keresztbetéve a többi autógyárnak. Minden év végén kapunk egy jelentést, amiben megtaláljuk a költségeinket, bevételeinket, tartozásainkat, és hogy melyik modellből mennyit adtunk el. Év közben is kapunk jelentéseket egy diszpécsertől, egy kedves hölgy személyében. Ő hívja fel a figyelmünket, ha valami nem megy jól a vállalkozásunkban, esetleg túl kevés autót adunk el és hasonlók.

Tehát ahhoz, hogy sikeresek legyünk, mindenre oda kell figyelnünk. Hogyha résen vagyunk, van türelmünk és időnk, akkor a Car Tycoon remek szórakozást nyújthat hosszú heteken át. Egy-egy tíz évig tartó pályával akár napokig elvagyunk, igaz lehetőség van az idő felgyorsítására is, amikor már úgy érezzük, hogy megfelelően ki van alakítva a piacunk. Ahhoz, hogy ezt elérjük, minden évben elő kell rukkolnunk egy-egy új modellel, vagy a régieket új motorral és felszereléssel kell ellátnunk. A 20 küldetés során a különböző korok autócsodáiból közel százfélével ismerkedhetünk meg, és gyárthatunk a városok lakóinak. Az utolsó küldetésben még egy kicsit a jövőbe is bepillanthatunk, a 2000-2006-ig terjedő időszakban megismerkedtünk a játékkészítők „álombéli" járgányaival. Az autók változatosságában igazából csak a fantáziánk szab határt, hisz a négy alkotóelemből összerakott modellek száma igen sokra rúghat, ha már egy csomó fajta motort, futóművet stb. kifejlesztettünk.

Megjelenésében a Car Tycoon, gyökeres változást nem hozott, ezzel is őrizve a jól bevált hagyományokat. Továbbra is izometrikus nézetben láthatjuk az elénk táruló világot, ezúttal is részletesen kidolgozott, szépen megrajzolt és életteli környezetben tevékenykedhetünk. Emberek mászkálnak az utcán, gyerekek játszanak a játszótéren, uszodában úsznak az emberek, és minél több modellt adunk el, annál többet láthatunk az utakon belőlük, így aztán vizuálisan is érzékelhetjük, mennyire vagyunk sikeresek. Gyáraink munkásai pedig a szemünk láttára rakják össze a kocsikat, majd onnan a bemutatóterembe kerülve várják a kedves vásárlót. Mindezen tevékenységünket pedig kellemes muzsika kíséri, amely korhoz hűen adja meg a hangulatot.

Összességében véve a Car Tycoon egy méltó darabja a sorozatnak, és habár a komolyabb kategóriába tartozik, mint a Railroad, így is remek szórakozást nyújthat. Igaz, talán csak az idősebb korosztály fog foglalkozni vele, éppen a komolysága miatt. Szerintem hűen visszaadja az autógyártás előnyeit és hátrányait, valamint az összes velejáró dolgot, még ha egy kis fantáziával megfűszerezve is. Megtudhatjuk, milyen nehéz is egy-egy új modellt a piacra dobni, illetve talpon maradni az autóiparban úgy, hogy még nyereségesek is legyünk. Amit lehetett, azt betettek a programba, ami pedig kimaradt, az úgysem fog nagyon hiányozni. Egyedüli hátránya lehet a programnak, hogy egy idő után kissé egyhangúvá és unalmassá válhat.

Crowie

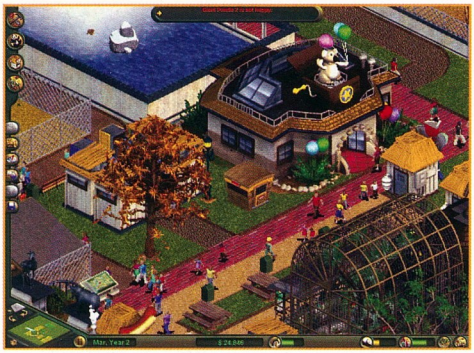
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII - 300, 64 MB RAM, 200 MB HD, Direct X 7, 3D kártya
JAVASLAT: A 128 MB RAM mindenképpen ajánlott a játékhoz, de a gyorsabb processzor sem hátrány.

Sok gyártható autó
Kipróbálhatjuk az autógyártás örömeit

Egy idő után unalmassá válhat
Multiplayerben lehetne
több játékos is

88%



ZOO TYCOON VS. WILDLIFE PARK

▸ ZOO TYCOON ● MICROSOFT ● BLUE FANG ● WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/ZOOTYCOON ◂

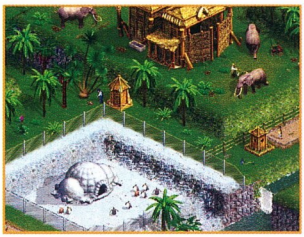
▸ WILDLIFE PARK ● FISHTANK INTERACTIVE ● NOVATRIX ● WWW.WILDLIFEPARK.DE/INT/INDEX.HTML ◂

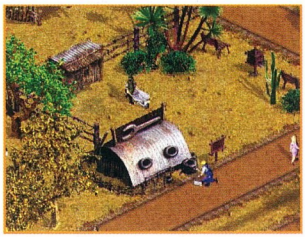
ZOO TYCOON - ELEFÁNT A PORCELÁNBOLTBAN. TALÁN MAJD A WILDLIFE PARK ÉLVEZHETŐBB FORMÁBAN TÁRJA ELÉNK A BEZÁRT ÁLLATOK SZÜRKE KIS ÉLETÉT.

Rohanó világunk talán egyetlen háborítatlan helye az állatkert: csak úgy árad belőle a nyugalom; ősi hazánkat, a természetet idézi, szinte egy zöld kis szigetet képezve bűzös városainkban. Lenyűgöző állatseregletével mindenkor őszinte csodálkozásra tudja késztetni a kicsik – és persze a nagyok – orcáit, egy kis örömöt csempészve komor világukba. Ám ha jobban a dolgok mögé nézünk, rájövünk, milyen szerencsétlen hely is tud lenni ősi mivoltunkból eredő birtoklási vágyunk burkolt megtestesítője. A fásult tekintettel, enerváltan támolygó állatokon és a nyalókát csak unaloműzésként majszoló kölkökön kívül szinte semmi élményszerű nincs benne – az egész „pillanatot" valószínűsíthetően csupán az állatok iránti gyermeki rajongásunk teszi oly magasztossá. Talán pont ezért vált a Greenpeace-aktivisták kedvelt célpontjává: végül is igazuk van, ha már a romantikusan ismeretterjesztő szerepet sem tudja betölteni, puszuljon! – természetesen csak a konkurenciáé. :)

Merthogy – gondolom, Ti is rájöttetek – a Microsoft Zoo Tycoonjában, illetve a Fishtank Interactive Wildlife Parkjában egy-egy állatkert ügyes-bajos dolgait kell összehangolásra késztetnünk, hogy a betévedő látogatók ne csak egyszeri kuriózumként, hanem egy gyakori visszatérésre érdemes szórakoztatócentrumként kezeljék létesítményünket. Az ebből keletkező pénzmagot igényes koktélpartik rendezése (szigorúan csak PR-szempontból), vagy híres műkincsek megvétele (ezt meg csak a presztízs kedvéért) helyett természetesen birodalmunk továbbfejlesztésébe kell ölnünk, hogy ezáltal még több vendég – illetve ami a fő, a pénze – vándoroljon – kezdetben még – apró parkunkba (persze ez nem jelenti azt, hogy ne lehetne elszámolni kicsiny irodánk kicsinosítását, esetleg néhány tágasabb helységgel történő kibővítését reprezentatív költség címén. :)) Ehhez először is állataink szállásait kell kialakítanunk, ráadásul mindig az adott jószág kívánalmainak megfelelően (a szükségletekről az adott gondozó tájékoztathat), mert ugyebár egyáltalán nem biztos, hogy egy Szaharából szabadult teve is ugyanolyan kitörő lelkesedéssel fogadja a -30 fokos vízzel teli medencét, mint egy ilyen téren igencsak mazochista pingvin. Ezek után jöhet az infrastruktúra kiépítése (fontos, hogy lehetőleg mindenhová elérjen az aszfaltozott járda, de az se baj, ha többsávos sétálóutcákkal gyorsítjuk fel a forgalmat), majd az étel-italért felelős sarki bódék felállítása (eleinte csak kisebb hotdog-, illetve limonádéárusokat alkalmazhatunk, később azonban gasztronómiai kompozíciók egész tárházát szabadíthatjuk rá a bámészkodókra egy-két igényes étteremhálózattal), ami egyenes arányban hozza magával a szemeteskosarak használatának létjogosultságát is.

Tulajdonképpen itt határolódik el a két játék egymástól (ugyanis drága főszerkesztőnk, Bear a minap álnok módon e két, műfajilag teljesen eltérő cikk összegyúrását adta parancsba, és így – eléggé tisztességtelen módon – egy már (doboz)testet öltött játékot /Zoo Tycoon/ és egy még csak futószalag felé tekintgető programot /Wildlife Park/ vagyok kénytelen összemérni). A ZT készítői a Tycoon-programoktól már megszokott





menedzselgetős játékmenetnek engedtek teret, míg a WP alkotói inkább a tengernyi jószág – kényszerű – együttélésére, s többnyire ösztön vezérelte magatartásaik reális megjelenítésére helyezték a hangsúlyt. Sajnos így, a ZT tesztelése után azt kell mondanom, látatlanban is a Fishtank emberei döntöttek jobban, ugyanis hiába népesítheti be 40 faj képviselőivel állatkertünket, csak elnevezésükben, jobban mondva sorszámukban fedezhetünk fel némi különbséget köztük (Tiger 1, Tiger 2... stb.)... Ezzel szemben a Wildlife Parkban minden egyes állat külön személyiséggel lesz felvértezve: saját gondolataik, önálló reakcióik, elvárásaik fognak az őrületbe kergetni minket – egyszóval porig alázza a Zoo Tycoon egysíkú viselkedésminta-rendszerét... Szinte ugyanez vonatkozik a publikumra is: csak járkálnak fel s alá, néha bekapnak valamit, és időnként egy „Wow!" formájában elsütik teljes szókincsük egyharmadát – a fennmaradó részt pedig anyagcsere-folyamataik utómunkálataikor engedik szabadjára két sóhajtás közepette. Ráadásul, ha a hangulatukon szeretnénk javítani néhány új épület felállításával, hotkey-eket nélkülözö felépítésének köszönhetően mindig végig kell zongoráznunk szinte a teljes menürendszert, ami 3-4 almenü esetében már több mint frusztráló. Az építhető objektumok is főleg csak a funkcionalitás szintjére szoríthatóknak, sehol egy elrejtett esztétikai megnyilvánulás, díszítőelem (egyedüli kivétel a szökőkút). A karámokat környező utak végeláthatatlan labirintusait még egy nyomorult boltívvel, vagy kisebb híddal sem válthatjuk fel, ellenben a WP-vel, ahol ezeken kívül a vasrácsok alkotta ketrecekhez akár még természetes anyagokat is felhasználhatunk állataink elkerítésére, szinte egy valódi szafarit idézve birodalmunk szívébe.

Összegezve az elmondottakat a Zoo Tycoon leginkább a Star Wars: Galactic Battlegrounds-ra emlékeztet: az elején még az újdonság erejével hat (fogjuk rá), de a végére semmi érdekfeszítő dolog nem marad, ami egy kis odafigyelésre tudná késztetni unalomba fulladt tekintetünket; míg a Wildlife Park – a készítők elmondása szerint – furcsamód pont a Roller Coaster Tycoon-hoz fog hasonlítani. Ott ugyanis az élményt leginkább nem a vidámparkunk üzemeltetése, hanem a hullámvasutak készítése, sínpárjainak megkomponálása, illetve kipróbálása jelentette – a különbség csak annyi, hogy a sajátságos járműveket itt a különféle élőlények fogják helyettesíteni. Ugyan még itt sem próbálhatjuk ki az állatokat (na nem, ennyire perverz még én sem vagyok!), de viselkedéskultúrájukkal – ha a fentiek bebizonyosodnak – talán még e hibrid irományon túl is sajtótörténelmet tudnak írni.

Puma

TYCOON, TYCOON HÁTÁN

A Sim-széria talán legnagyobb ellenfeleként számontartott Tycoon-sorozat elsőszülötte a '90-es évek környékén Sid Meier bábáskodása nyomán látta meg a napvilágot Railroad Tycoon címmel, hogy egy fiktív város, illetve ország közlekedési hálózatának kiépítését adja a kezünkbe zsúfolt pályaudvarok és – először legalábbis – lerobbant vasúti kocsik közepette. Azóta – a szemfüles üzletpolitikának köszönhetően – számos területet meghódított a Tycoon-univerzum: többek között elmerülhettünk az olajtermelés, illetve -finomítás rejtelmeiben (Oil Tycoon), betekintést nyerhettünk egy repülőtér laikus szemmel átláthatatlan rendszerébe (Airline Tycoon), Bigyó felügyelőt megszégyenítő kütyükat alkothattunk (Gadget Tycoon), sőt, felcsövek és korlátok bonyolult kombinációival akár a magunk deszkás paradicsomát is megteremthettük (Ultimate Skate Park Tycoon). Természetesen itt még korántsem tekinthetjük befejezettnek a sorozatot, a közeljövőben megjelenő Casino Tycoon és a politika csúf intrikáit ábrázoló Political Tycoon még egy sor Tycoon-játékot vetít előre...

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P233, 32MB RAM, 250 MB HD, DirecX 8,
JAVASLAT: a kevés memória érzékenyen érinti a programot, XP alatt akár 128 MB is szükséges lehet a futtatásához. A normális játékhoz pedig 600 MB HD-re van szükségünk.

Nem jut eszembe...

Grafika, hangok
Nincs hotkey
Unalmas

56%

EUROPA UNIVERSALIS II

STRATEGY FIRST ● PARADOX ENTERTAINMENT ● WWW.EUROPA-UNIVERSALIS.COM/EU2.ASP

STRATÉGIA ANTIK MÓDRA, A VIHAROS GYORSASÁGGAL ELKÉSZÜLT MÁSODIK RÉSZ NYOMÁBA ERED TÜNK AZ ÚJDONSÁGOKAT KUTATVA A PROGRAMBAN

Biztosan sokan ismeritek a Risk (Rizikó) című társasjátékot. Az alapelv egészen egyszerű: egy területekre osztott világtérképen kell hadseregeinket mozgatni, miközben szemünk előtt lebeg a világuralom.
Az Europa Universalis készítői úgy döntöttek, hogy érdemes ezt a játékot számítógépre vinni. Mivel az első rész kedvező fogadtatásra talált a stratégák körében, így eljött az idő a folytatás elkészítéséhez.

A játék az 1419-1820-ig tartó időszakban játszódik. A készítők nagy hangsúlyt helyeztek a történelmi hűségre – igyekeztek valamennyi jelentősebb történelmi eseményt belezsúfolni a 8 darab egyjátékos küldetésbe.
Az összes küldetést többféle szempontból, szinte az adott korban létező összes nemzet színeiben, eltérő célokért küzdve játszhatjuk végig. Például a napóleoni időszakot kipróbálhatjuk Franciaország szemszögéből (és szembesülhetünk azzal, hogy milyen kemény is volt a császár élete), de ha úgy tartja kedvünk, akkor a szembenálló nemzetek közül is választhatunk. A címmel ellentétben nemcsak európai államokat, hanem egyes küldetésekben Oroszországot vagy akár Kínát is vezethetjük. Az ország kiválasztása meghatározza az adott küldetés nehézségét is, mivel minden nemzet eltérő nagyságú diplomáciai, gazdasági, illetve katonai erőt képvisel.

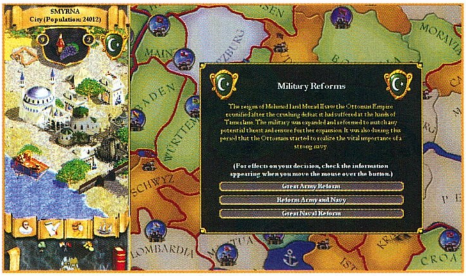
De nézzük, miről szól maga a játék! Minden egyes ország több-kevesebb területtel rendelkezik, melyek – fejlettségüktől függően – adóval és besorozható emberanyaggal gazdagítják a birodalmat. Minden terület kereskedelmi értékkel is bír, melyet a birodalmi központokba küldött kereskedőkkel tehetünk pénzzé. Természetesen más országok területére is küldhetjük kereskedőinket, így kihasíthatjuk a magunk részét más piacok profitjából is.
Minden országrész fejleszthető, különféle épületeket húzhatunk fel, melyek növelik a gazdaságból és kereskedelemből származó bevételt vagy akár a terület stabilitását. Az, hogy milyen dolgokat építhetünk, függ technikai fejlettségünktől is. 5 különféle területen (földi és tengeri technológiák, kereskedelem, stabilitás, infrastruktúra) költhetjük a fejlesztésre szánt pénzt, így növelhetjük hadseregeink erejét, de a kereskedel-

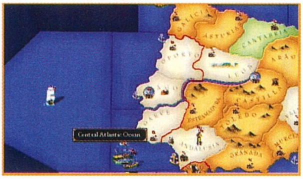
A MASSZÍV TÖRTÉNELMI MOTOR

A játék készítésében nemcsak programozók, grafikusok, tervezők és tesztelők, hanem történelemprofesszorok is részt vettek. Nem meglepő hát, hogy a 400 évet átfogó játékban több mint 700 pontosan meghatározott történelmi eseménnyel találkozhatunk. A játék megengedi, hogy egy-egy jelentős történelmi eseményre többféleképpen válaszolhassunk, így döntéseinkkel mintegy beleszólunk a történelem menetébe s a végén egy alternatív világ jön létre. Íme a középkori MÁTRIX!

MAGYARORSZÁG IS BENNE VAN!

Ritka az a program, ahol kis hazánk eseményei is megtalálhatóak. Ebben a játékban azonban még mi is benne vagyunk, erre álljon itt csak egyetlen példa: az egyik küldetésben Ausztriával játszva az 1700-as években nemesi lázadás tört ki – Magyarországon! A játék ahhoz, hogy megértsük, mi az oka az elégedetlenségnek, a Rákóczi szabadsághare előzményeiről adott rövid leírást, és még az 1711-es szatmári békéről is írt. Így az EU 2 akár történelemtanulás címén is játszható.





mi monopóliumok és embargók lehetősége is csak így válik majd elérhetővé.

A játékban egyik elsődleges feladatunk birodalmunk területének növelése. Toborozhatunk hadseregeket a háborúkhoz, ám arra ügyelni kell, hogy kell valamilyen ürügy ahhoz, hogy a nép támogasson bennünket a hadviselésben. Az ok nélkül indított háborúk veszélyeztetik birodalmunk belső békéjét és más országok bizalma is megrendülhet bennünk. Érdekes, hogy nem elég csak elfoglalni egy-egy területet, hanem a háborút lezáró béke megkötésekor hivatalosan kell csatlakoztatni országunkhoz. A harc nem túlságosan bonyolult – alapvetően 3 féle haderőnemből (gyalogság, lovasság, tüzérség) állíthatjuk össze hadseregeinket. Amennyiben olyan területre érkezünk, ahol ellenséges hadsereg van, a harc automatikusan megkezdődik, és a létszámtól, moráltól, valamint a technikai fejlettségtől függően dől el, hogy ki lesz a győztes.

Békésebb eszközökkel is bővíthetjük birodalmunkat – a kezdetben még ismeretlen területekre felfedezőket küldhetünk, és kis kolóniákat alapíthatunk, így vér nélkül szerezhetünk újabb területeket. A valós élethez hasonlóan természetesen idő és pénz kell ahhoz, hogy ezek a kolóniák is olyan értéket képviseljenek, mint az anyaország gazdag területei.

IGAZI RTS

A birodalomfejlesztgető játékok általában körökre osztott stratégiaként szoktak megjelenni, hiszen minél több birodalom létezik a játékban, annál több időre van szüksége a gépnek ahhoz, hogy ezeket kezelni tudja. Annak ellenére, hogy ebben a játékban a működő birodalmak száma 100-as nagyságrendű is lehet, a készítők mégis a valós idejű megvalósítás mellett döntöttek, és a játék – nagy meglepetésemre – fennakadások nélkül megy. A sebesség egyébként széles határok között állítható, egy perc játékidő jelenthet 2 évet, de akár 1 hetet is. Mivel azonban az előző rész kedvelői elsősorban a körökre osztott játékmenet kedvelői közül kerültek ki, a játék bármikor megállítható, hogy döntéseit mindenki kapkodás nélkül meghozhassa.

A középkor a diplomáciai csatározásairól is híres, így nem lenne teljes a játék enélkül. Számtalan lehetőségünk van diplomatáink felhasználására – köthetünk házasságokat vagy katonai szövetséget a jó kapcsolatok elősegítéséhez, létrehozhatunk vazallus királyságokat, és hirdethetünk kereskedelmi embargót is egy rivális királyság meggyengítésére. Mint a valós életben, úgy a játékban is fontos szerepet játszik ez a terület – így egy sikeres uralkodónak jó diplomáciai érzékkel is kell rendelkeznie.

Nagy szerepet játszik a vallás is birodalmunk életében. Megadhatjuk az államvallást, illetve a vallási tolerancia mértékét is a különféle egyházakkal szemben. A vallás egyrészről befolyásolja a többi országhoz fűződő kapcsolatainkat, másrészt különféle hatásokat gyakorolhat birodalmunk életére (például a katolikus országok több diplomatát kapnak). Területeink vallása azonban nem feltétlenül azonos az államvallással (főleg ha most foglaltuk el azokat egy másik királyságtól), ez pedig hosszú távon lázadásokhoz vezethet, ám ezt a problémát misszionáriusok vagy a megfelelő vallási tolerancia beállításával orvosolhatjuk.

A játék grafikája a középkori témához illő stílusú, szépen megrajzolt. Néhány animációval is találkozhatunk, melyek többnyire információt hordoznak magukban (menetelő katonák, kalapáló fegyverkovácsok). A hang átlagos, a grafikához hasonlóan különféle eseményekre figyelmeztet, mint például lázadás, ütközetek vagy egy hadsereg elkészülte. Az aláfestő zene kellemes, bár a modern zenék kedvelői hamar megunhatják a klasszikus gyöngyszemeket.

A játék megismeréséhez 9 gyakorló küldetésen mehetünk végig. Minden küldetés a játék egy területére (például diplomácia, kereskedelem vagy vallás) összpontosít. Jó ötlet a fejlesztők részéről, hogy tetszés szerinti sorrendben haladhatunk végig a gyakorlópályákon, így nem muszáj végigszenvedni mindet, csak azokat, amelyek nem világosak előttünk.

A gyakorlóküldetések ellenére elég sok idő szükséges ahhoz, hogy megtanuljunk jól játszani. Nehezíti a helyzetet, hogy mivel nem körökre osztott játékról van szó, nagyon sok (néha már túl sok) dolog történik egyszerre – miközben saját birodalmunk építgetésével vagyunk elfoglalva, a többiek háborúkat indítanak, szövetségeket kötnek, majd felbontanak, gazdasági szankciókat vezetnek be, területeket hódítanak meg. Akár 20 királyság is tevékenykedhet egy időben, így közepes sebességen legalább ennyi esemény történik a világban percenként! Mindezek mellett a játékmenet számomra nem túlságosan változatos vagy izgalmas, gyakran inkább vontatottnak tűnik.
A küldetések során az sem mindig nyilvánvaló, hogy mit is kéne tenni ahhoz, hogy előrehaladhassunk – így néha elveszettnek éreztem magam a játékban, és azt vettem észre, hogy játék helyett azon gondolkodom, mihez is kezdjek az induló birodalmammal.

Összegzésként elmondható, hogy részletesen kidolgozott történelmi játékkal állunk szemben, ám csak az tudja élvezni a játékot, aki sok időt tud eltölteni a megismerésével, és képes megosztani figyelmét a sok teendő és esemény között.

Szabfer

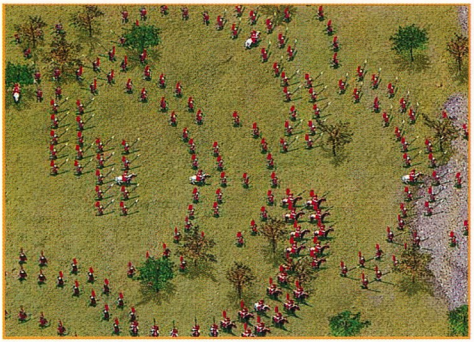
ÉRTÉKELÉS

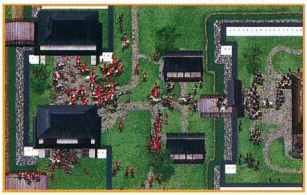
MINIMUM CONFIG: Pentium II 233MHz, 64 MB RAM, 380 MB Hard disk, Windows 95 **JAVASLAT:** 450 MHz processzor, 128MB RAM

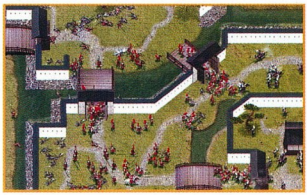
▲
- Jó történelmi háttér
- Jól modellezett világ
- Kellemes grafika

▼
- Sok tanulást igényel
- Sok dolog történik egyszerre
- Nincsenek egyértelmű célok

70 %







TAKEDA

MAGITECH CORPORATION ● XICAT PUBLISHING ● WWW.EZGAME.COM

A KÉSZÍTŐK RENDKÍVÜL BÍZTAK MAGUKBAN, DE EGY KICSIT KÉSETT AZ ÓRÁJUK. NEM SOKAT, CSAK PÁR ÉVET...

Na, ez nem lesz egyszerű. Pedig lehetett volna, hisz sokan szeretik – a magamfajta eszelősök meg egyenesen imádják – a japán hadviselést. A szigetek népe a kezdetektől a Meidzsi-korig úgy háborúzott, mintha a jövő filmeseinek és játéktervezőinek dolgát akarná megkönnyíteni: a katonák egyformán öltöztek, színpompás szögletaszlót cipeltek a hátukon, és európai sorstársaiknál sokszorta fegyelmezettebben öltek-haltak hazájuk festői harcmezein. Az ilyen külsőségek önmagukban is aranyat érnek… és az olyan bűvszavakat, mint busido, haiku, szeppuku meg nindzsucu, ki se ejtettük még.

A toszós-kardozós filmek tengerében igazgyöngyök is teremnek persze – Akira Kurosawa Árnyéklovasa például, mely az egész világgal megismertette a Magitech új játékának nevét kölcsönző hadúr, Shingen Takeda (1521-73) történetét.

A Takeda klán utolsó igazi daimyo-ja a 16. századi Japán belháborúinak kulcsfigurái közé tartozott. Tökélyre fejlesztette a tradicionális lovas harcmodort, de az áhított célhoz, a teljhatalomhoz ez sem juttatta közelebb: egy életen át gyürkőzött legnagyobb riválisával, Kenshin Uesugival. Viszonyukat jól jellemzi, hogy utolsó tíz évben rendre ugyanott csaptak össze – és mindannyiszor szoros döntetlennel kellett beérniük. Shingen a kard jegyében élt, de az ecset jegyében halt meg: egy ostromlott vár lesipuskása terítette le éjnek idején, miközben a falak mögül kiszűrődő fuvolaszóban gyönyörködött. A kor legütőképesebb seregét hagyta fiára, Katsuyorira, aki két évre rá, Nagashino alatt végleg csődbe vitte a családi vállalkozást: lovasrohamát a Takedák dicsőségének maradékával együtt söpörték el a kor legnagyobb stratégája, Oda Nobunaga muskétái.

A mészárlás képeivel záruló Árnyéklovas számos nézőjében hagyott maradandó emléket. A Shógun: Total War és a Takeda fejlesztői nyilvánvalóan közéjük tartoznak – ez a legfőbb, sőt, igazában az egyetlen szál, mely a két társaságot összeköti.

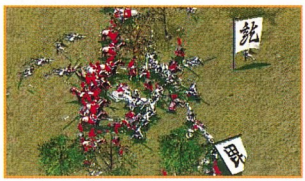
A középkori Japánban játszódó RTS-ek etalonját – és vele a siker receptjét – az előbbi alkották meg: „Az érett Kurosawához pár kötet Clawellt adunk, magunkon átszűrve simára keverjük, és némi Szun Cuval körítve, forrón tálaljuk." Nem tűnik nehéznek, pedig nagyon is az… és az utóbbi szomorú példája igazolja, hová vezet, ha a próbálkozók bármin spórolni akarnak. Tökéletes kivitelezés esetén persze még mindig csak egy fogyasztható S:TW klón lett volna az eredmény. Hogy a Magitech-stáb erre törekedett-e, nehéz eldönteni. Ha nem, az órájuk késik – ha igen, a dolgot a simára keverésnél rontották el.

Azzal ők maguk is tisztában lehetnek, sőt, talán már a koncepció szintjén eldöntötték, hogy teremtményük nem külsejével fog hódítani. Egy akciódús, Starcraft szabású RTS esetében nem is ez a döntő, egy Takeda számára azonban komoly hátrány: egy történelmi RTS lényegét (de minimum a felét) a hangulat jelenti.

A lényeg másik feléhez, a valós idejű ütközetekhez valamivel szerencsésebb kézzel nyúlt a kínai csapat. A látvány a boldog emlékezetű Fields of Glory idején az egész világot letaglózta volna – most, nyolc évvel később már nem sok vizet zavar, sőt, bizonyos tekintetben alulról döcögteti azt a bizonyos lécet. A kétdimenziós, hagyományosan scrollozható harcmezők a szó konkrét és átvitt értelmében is egysíkúak: valódi domborzattal sehol, tereptárgyakkal csak elvétve találkozunk. Stratégiai jelentőséggel a várkapuk bírnak mindössze: a mészárlás a falakon belül csak ezek bedöntése után folytatható.

De ne rontsunk ajtóstul a várba – tisztázzuk előbb, milyen magas a küszöb.

A játék főmenüjében – az egyetlen, mely a lehetőségeinket a másutt jól bevált feliratos módszerrel ismerteti – kampány, történelmi ütközet és head-to-head multiplayer módok közül választhatunk. Az első esetben Shingen Takeda bőrébe bújva vághatunk a



S-TW-ből ismert – ott bármely nagy klán színeiben végigjárható – útnak. Egy kis makro-menedzsment, egy kis fegyverkezés: semmi, amit másutt – és többnyire jobban – meg ne csináltak volna. A pillanatnyi erőviszonyokat tartományonként három tényező, a gazdasági, katonai és morális állapot határozza meg: az értékeink harctéri siker esetén az ég, kudarcaink nyomán – értelemszerűen – a béka segge felé tolódnak el. Programunk ismeri és alkalmazza a Pirates!-ben debütált trükköt, a lényegtelen döntések illúziókeltési célzatú átpasszolását is. Legyőzött ellenfeleink asszonyait kivégeztethetjük vagy ágyassá tehetjük, de falrengető hatásra egyik esetben se számítsunk: én egész háremet gyűjtöttem néhai riválisok oldalbordáiból, és döntésemre mindig ugyanaz a törzskari feszengés (meg ugyanaz a riasztóan ocsmány grafika) volt a felelet. Ez utóbbit kéretik véresen komolyan venni. Komoly tűzoltómunka folyhatott leadás előtt a Magitech háza táján, a vége felé már a szemzugi mongolredőt se kérték számon a rajzolóktól – ha nem tetszik, reklamálj, rég elholt japány! Ennél is idegesítőbb, hogy magyarázó feliratokat még az olyan alapvető funkciókhoz sem mellékeltek, mint a játékállás mentése – ez utóbbi jelképét, a tatamin felejtett kesztölci tapétát egy virtuális szobabelsőben kell kicsípnünk több, hasonlóan kézenfekvő lehetőség közül.

És Akirának ehhez egy kuroszava sincs. A csatákat és várostromokat történelmi ütközet módban az általunk választott sorrendben küzdhetjük végig – a helyszíneket jelző, kurzorunk érintésére lángra lobbanó nyilakból alig tucatnyit számoltam össze. A head-to-head módban talán akad valamiféle pályagenerátor, de erről meggyőződni nem volt módom: Internet-kapcsolat híján konfiguráló képernyője köszönésemet sem fogadta.

Csapatainkat és egyes alakulatainkat a küzdelem előtt/alatt a klasszikus kínai harcászatból ismert alakzatokba (Járom, Daruszárny, stb.) rendezhetjük: a másutt oly kicsinyes Takeda e téren meglepő rugalmasságot mutat. A kiadható parancsok számát illetően sincs oka szégyenkezni, a mennyiségnek azonban az egységvezetés hagyományos „ballal jelöl – jobbal küld" szisztémája látja karát: hogy katonáink a kívánt szándékkal a kívánt cél felé induljanak, a megszokott kettő helyett minimum három kattintásra van szükség.

A S:TW óta tudjuk: nem élet az élet – sőt, a halál sem halál – seregszervezési opció nélkül. A Takedában az alakulatokat drag-and-drop módszerrel helyezhetjük a választott támadó vagy védekező alakzat megfelelő rubrikáiba. Van főhadiszállás, jobb- és balfedezet, balszárny, centrum és jobbszárny három lépcsőben… még tartalék is, melynek színre lépését magunk időzíthetjük, hogy az ellennek a lehető legtöbb bosszúságot okozzuk vele.

A tényleges ütközetben nekünk sem kell érte a szomszédba mennünk.

Mozgásfázisokban szegény egységeink nyavalyatörős darabossággal haladnak a borotválatlan pofára emlékeztető terepen. Általános előrenyomulás módban birkaként gyalogolnak keresztül az őket püfölő ellenségen. Muskéták sehol, az íjak szart se érnek. A seregek létszáma valószínűtlenül alacsony, a csatát követő kimutatás pedig még rá is tesz egy lapáttal, mikor a mito-gaharai ütközet után nyolc, azaz nyolcas főnyi veszteségről ad számot a kuktaként sistergő fejű játékosnak… miközben az olyan alapvető információkkal, mint a győztes személye, adósa marad. Folytathatnám napestig – nem nagy szórakozás, de ha jobb nincs, eltelik vele az idő. És mostantól a végéig csupa „ha" következik.

Ha a Takeda átgondoltabb munka lenne… Ha vizuális poénok helyett valódi információt, a funkciógombokhoz pop-up eligazító feliratokat kapnánk… Ha a tereptárgyakra, csapataink létszámára és összetételére bármelyik játékmódban tényleges befolyást gyakorolhatnánk… Ha az ígért időjárási viszonyok tényleg léteznének… Ha nem volna olyan tessék-lássék, olyan szemérmetlenül összehányt az egész… Nos, a fenti esetekben egész jót takedázhatnának azok, akik mostanság tértek magukhoz egy hosszabb kómából, és nem átallják drága pénzen vett P166-osukat ilyen kemény erőpróbának kitenni.

A többieket még ennyivel sem kecsegtethetem: számukra – és az én számomra – a Magitech-féle Japán örökre kínai marad.

Gáspár András

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P200, 32 MB RAM, 150 MB HD **JAVASLAT:** Igazából, mint a cikkből is kiderül ez a program nem fogja gépünket leizzasztani.

Szamurájos
Valós idejű
Nem kell hozzá GeForce3

Nem egy Shógun: Total War
Elavult
Igénytelen

58%

STRIFESHADOW

▸ ETHERMOON ● ETHERMOON ● WWW.ETHERMOON.COM ◂

ÚJABB KÖZÖSSÉGI HALÁLTÁNC FANTASY MILIŐBEN A VALÓS IDEJŰ STRATÉGIAI JÁTÉKOK SZERELMESEINEK

Az utóbbi időben, párhuzamosan az Internet fejlődésével, egyre több alkotás veszi magára az 'online' jelzőt, persze a fejlesztők nem tiltakoznak a trend ellen, hisz a hálózati kód bonyolultságához csak távolról mérhetők a küldetéssorozat-összeírás és az emberi elme pótlásának fáradalmai. A real-time stratégiák közül bevallom, egyetlenegy sem ugrik be, amely minden előkészítés nélkül taszigálná a világhálóra a játékosok tucatjait, a nagyágyúk, mint a Starcraft vagy az Age of Empires sorozat, de lehetne említeni a legfrissebb csodát, az Empire Earth-öt, bizony ezek mind 'one player' üzemmódban taposták ki maguknak a népszerűséghez vezető utat. Az Ethermoon azonban alapból elvetette ezt a lehetőséget, pedig a Starcraft és a Blizzard régebbi trükkje, a Warcraft2 felettébb népszerű a csapatnál, de mégis úgy döntöttek, hogy gépi intelligenciát nem faragnak, ha a fene fenét eszik, akkor se.

Becsületükre legyen mondva, az író státuszba vett Fred Wilson összebarkácsolt azért egy pdf formátumban lapozgatható 113 oldalas háttérsztorit – magyarul a játék mellé komplett fantasy regényt kapunk a hosszú téli estékre. Ebből a történetből a számunkra lényeges elem csupán annyi, hogy három faj maradt talpon sok-sok csatározás után. Az emberiség jobbára kiirtva, illetve nekromanták szolgáiként, zörgő csontú skeletonok képében mustrálhatjuk elbaltázott véreink szánalmas panoptikumát, továbbá az elfek darkká váltak – szegény Darth Vader óta nem látott ekkora pálfordulást a világ –, és gazdagabb lett a környék az erdők teremtményeivel: nimfák, unikornisok szökellnek a természet lágy ölén. Nos, az előbbi hármas /Accursed, Dark Elf, Slyvan/ az elvárásokkal szemben nem a legmodernebb 3D-s csúcsengine-ek valamelyikén szaladgál, csak a jó öreg perspektivikus látószögből tehénkedő 2D-s sprite-bázisú grafikával büszkélkedhet. Ahogy többször, hosszú magyarázgatásba fulladó kérdésözönök során Martin Snyder kifejtette, nem a látvánnyal akartak mély benyomást tenni a villódzó piacra – ezt a részt egyébként sikeresen teljesítették, valószínűleg a licensz-kérelmekért ostromló áradat elmarad.

Szerencsére a rengeteg multis tapasztalat nem veszett el az alkotás ihletett pillanataiban, így a több, jól elkülönülő szinttel rendelkező, fás, füves, lávás és vizes mintákból kirakott pályák tökéletesen megfelelnek a nagyérdemű taktikai igényének. Emellett a megszokott fa, arany, vas vagy más természeti ásvány alkalmazását hanyagolva sikerült újszerű matériákat megjelölni – az Aether–Ikon–Arikon hármas nem sűrűn bukkan fel más dolgozók kezében –, ráadásul a bányászati módszerek erőteljes fantasy beütése teljesen más megvilágításba helyezi a mű gazdaságát. Értem ezalatt, hogy a kék tócsákban összegyűlő étert nem parasztok sokasága gyűjti össze, hanem magas tornyokból álló hálózat köpködi a főépület felé – átjátszóállomásként használva a közbenső antennákat. A rendszer kiépítéséhez és a faj növekvő katonai igényét előtérbe helyező épületek felhúzásához végre nem a teljes középkori jobbágyságot kell újjáéleszteni, elég csupán 2-3 darab a robotoló kisebbségből. A hagyományosabb Ikon-Arikon kitermelés is esetlegesen 1-2 behordót igényel – ezzel már ki is elégítettük a magasabb technológiai szintű épületekhez, fejlesztgetésekhez szükséges étvágyat. Az egyre terebélyesedő nemzetség hozzáértő kézben gyorsan növekedik, és hogy az előbb még barátságos csítelésben megismert szaktársaink ártó mancsát féken tartsuk, bizony ki kell használnunk a dolgozó legfőbb erényét, a csapdatelepítést. Fajonként háromfajta meglepetéscsomagot rejthetünk a talajba, amit max az ellen felderítésre küldött parasztja szúrhat ki, illetve hatástalaníthat, de ha mindezen aljasságot védőtornyok közelében műveltük, akkor ő megdöglend, mielőtt kihúzná a csapda méregfogát. Érdekességképp hozzátenném, hogy az Accursed és Slyvan építkezés gyorsaságát kihasználva – csak az alapot kell lefektetni, aztán az épület magától nő az égig – kellemesen és gyorsan betelepíthetjük Dark

A GÁRDA

Az Ethermoon tagjai nagy Starcraft rajongók, sőt a dizájner – Tom „Zileas" Cadwell – Amerika egyik legjobb StarCraft 'hentese', mint a Brood War Beta tornáról begyűjtött serleg bizonyítja. Az 'audio man' Rob Chilcott újságunk szimulátor-rovatának szerkesztőjével mutat nickrokonságot – 'Chilly', de kevéshé szerény alkat révén, a 'Big' jelzőt is felvette mellé. A főnök, Martin „Artius" Snyder megjárta már néhány vezetőbb beosztás kinkeservs gazdagságát Boston és a Szilikon-völgy között. A csapat többi tagja szintén egyedi és érdekes karakter, általában este az SS /nem a náci párt, hanem a Strifeshadow ;-)/ törzsközönségét erősítik, Joe „YourRoleModel" Poppa /3D Artist/ például rendszeresen ott figyel a Gamespy-on.

Elf szomszédaink barkácsolási mániában szenvedő alapegységei mellé saját kis durvaságainkat. Persze a fajok kiegyensúlyozottságához nem fér kétség, az elf körülményeskedést nagy sebzéssel pótolták, és a Starcraft atombombájával felérő Cataclysm varázslattal. A Slyvanok teleport-mágiája, valamint a három Choromancer összefonódásából kisülő időmegállító spell se kutya, de az Átkozottak sem játtak rosszul – a Bone Juggernaut-ra keresztelt harci szekér messze földön a legerősebb tüzérségi egység. A pályák között akadnak kifejezetten deszantos darabok (nagy víz – apró szigetek), tehát minden faj légi-szállításhoz nélkülözhetetlen egységet is tud gyártani a szokásos új- és vágófegyver-tulajdonosok mellett, továbbá felvonulnak a mágia művészetét bitorló úriemberek, súlyos ártó szándékú, vagy megidézésre alkalmas varázsigéiket dzsinnek, sárkányok létrehozásába ölve. A kiképzés huncutsága az egymáshoz szervesen kapcsolódó, továbbfejleszthető épületekben van, némi fölös nyersanyagot áldozva a nagytiszteletű upgrade oltárán, akár három egységet gyárthatunk egyidőben, párhuzamosan ugyanabban a kulipintyóban. Szükség is van az ehhez hasonló machinációkra, hogy mielőbb, ha nem is ütő-, de védekezőképes sereget toborozzunk a kritikus helyekre. Az összecsapásokban aztán a szokásosnál lassabban halódó lényeink közül néhányan megérhetik az aggkort, és a vele járó kétszeri szintlépést, a többiek pedig elhullajtott vérükkel fizetnek önnön ostobaságu/n/kért. Apropó harc, a hátbatámadás-bekerítés bonuszokkal jár, csakúgy, mint a magaslati lövöldözés, emellett ajánlott a hit&run taktika, jól megspékelve néhány csapdával. A hivatalosan fennálló tézis, amely jelenleg strife-os körökben az 'előjáték' doktrináit meghatározza, azt mondja ki, hogy kezdetben a gazdaság élénkítő folyamatainak üdvét szem előtt tartva a főépületből előcsalogatható melee szakágban jeleskedő alapegységet erőltessük, például az Accursednél a sceletar slasher-t. Az ötödik éter-torony után érdemes csak komolyabb kiképzőhelyek létrehozásába kezdeni, addig legtöbbször jó eredményre vezet a túlerő, de biztosra csak akkor mehetünk, ha a koponyákat lövöldöző védőtornyaink közelébe vonjuk vissza rettenetesen lesoványodott haderőnket, és szép lassan kiváirjuk, míg meddő próbálkozásokba fulladó rohamokkal az ellenfél fel nem emészti maradék erejét (akkor aztán hajrá).

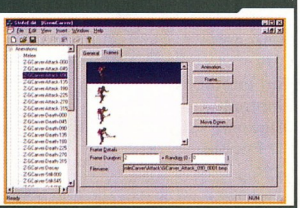
Az utolsó problémánk a multis jellegből fakad, miszerint hol rejtőzik e legatyásodott, de tartalmilag előkelő alkotás online közösségének a színe-java, virága. Nos, ha helyi hálózatra tudsz csalogatni néhány eszméletlen profi sporttársat, akkor ott, de ha hozzám hasonló szobai környezetben műveled az ipart, akkor csak a Gamespy szerverén találhatsz kollégákat. Kopogtathatsz fullextrás szolgáltatásért a fenti linken, igaz, csak Visa kártyával, és a kipengetett 20 dollárért máris teljes jogú tagként kezelnek, persze a nulldolláros trial verzió sem rossz – főleg a karácsonyi ajándékvásárlásnak nevezett fosztogatás után. A regiszráció felemelő érzését rögtön az aktuális javítókészlet letöltésének unalma fojtja el, de aztán, ha minden igaz, révbe értél: egy kis chat és némi angoltudás segítségével máris új barátokra, akarom mondani ellenségekre lelhetsz. A törzsközönség meglehetősen vegyes, a többség főleg demóval nyomul, sajnos a limitált verzió hiányossága miatt pusztán dark elfekkel hadakoznak össz-vissz három pályán. A teljes pakk még csak most kezd beszivárogni, s vele együtt a taglétszám is hatványozott emelkedést mutat, bár a szerencsésebb béta-teszterek már régóta nyomják, ők viszont pár napos mazsolákkal szóba sem állnak, observerként belekukkantva az egyik ászos partiba, aztán leesett, hogy miért... – az ott tapasztalt színvonal elérésének érdekében a nappali órákat az experiment menüpont alatt felsejlő, 'hogyan unjuk meg az életünket hót egyedül' című versenyszámban a pályák felépítésének és a faji berendezkedés kiismerésének kell áldoznunk, így este a tudás felemelő érzésétől áthatva a kedvezményes időszak beköszöntével rutinosabban mehetünk a térre. A lejátszott meccseket aztán szépen elmentve további okulásul az utókor, és az elkövetkezendő ellenfelek számára – vagy akár rögtön, nyugodt körülmények között visszanézve tovább pengésíthetjük tudásunk fájának Strifeshadow ágát.

Az 1vs.1, 2vs.2 alapon lejátszható meccsek hangulatához a végső eredmény kikalkulálásánál nem férhet kétség, minden stratégiai szépséget megad a játék, csak épp a grafika gyengélkedik, és az immár második – letöltését könyörgő – javítókészlet azt is elárulja, hogy néhány buggal még mindig meg kell küzdeni az ellenfelek mellett.

Tika

STRIFEEDIT

Majd megfeledkeztem azon lehetőségről, hogy a hónapok múltán jelentkező térképéhség kielégítésére már most orvosságot nyújt a cd. Az egyszerű, könnyen kezelhető szerkesztővel nemcsak a lávafolyamok útját és a terep felszínét egyenghetjük, de végigzongorázva az egységeken, épületeken, varázslatokon szabad mészárlást végigvezetve az adatok között, minden jellemző tulajdonságot átszerkeszthetünk, beleértve a külsőségeket és hangot – akár új fajt, sőt, új játékot teremtve. Aztán debug módban letesztelve máris embertársaink rendelkezésére bocsáthatjuk fantáziaszüleményünk friss, ropogós, remélhetőleg mások számára is érdekes eredményét.



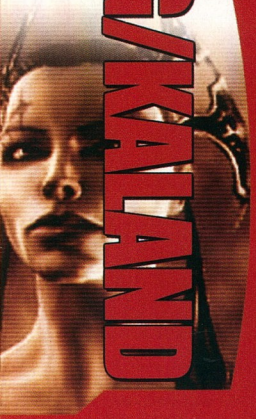
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII300, 64MB RAM, 16MB 3D videókártya
JAVASLAT: a fenti vas elég, és egy 56k-s modemmel már jól boldogulhatunk.

Nagybetus stratégia
Újszerű ötletek
A meccsek rögzítésének lehetősége

Elavult grafika
A gyakorláshoz némi AI elkelt volna

75%



RPG/KALAND

MIGHT & MAGIC IX

3DO ● NEW WORLD COMPUTING ● WWW.3DO.COM

A sorozat rajongói örülhetnek, hiszen a kilencedik részben teljes 3D-ben kalandozhatunk, és a történetben sem kell majd hiányt szenvednünk. Ha mindazon ígéretek, amelyek a játékkal kapcsolatban a napvilágra kerültek, teljesülnek, akkor úgy néz ki, hamarosan egy újabb fantasztikus kalandban vehetünk majd részt.

A megjelenést 2002 márciusára tervezik. Addig is, mivel a 3DO jóvoltából újabb képekkel gazdagodhattunk, ezekből megosztunk veletek pár szemrevalóbb darabot.

47 ... EVE
47 ... Universal Century.net
48 ... Dark Ages
50 ... Gorasul: Legacy of the Dragon
52 ... Loch Ness
54 ... Gothic

TARTALOM

1. Wizardry 8	Sir-Tech
2. Diablo II: LoD	Blizzard
3. Gothic	XICat Interactive
4. Baldur's Gate 2	Interplay
5. Dark Age of Camelot	Wanadoo
6. Icewind Dale	Interplay
7. Anachronox	EIDOS
8. Planescape Torment	Interplay
9. Discworld Noir	GT Interactive
10. Final Fantasy VIII	SquareSoft

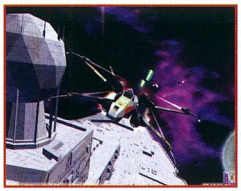
TOP 10

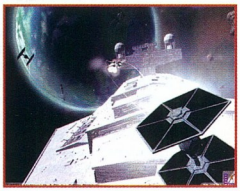
Divine Divinity	2002/02	CDV
Freedom Force	2002/02	Electronic Arts
Dungeon Siege	2002/04	Microsoft
Grom	2002/04	CDV
Hitchhiker's Guide to the G.	2002/04	Pan Interactive
Arx Fatalis	2002/05	Fishtank
Atma	2002/05	4Dgames
Cult	2002/05	3D People
Jerusalem	2002/06	Cryo

ELŐREJELZÉS

STAR WARS GALAXIES

VERANT INTERACTIVE ● SONY ONLINE ENTERTAINMENT





Akinek lassan már akut gyomorfekélye alakult ki az online szerepjátékok nagy eseményeinek (új mission disk, felhasználórekord stb.) hiányától, s egyben egy-két finom falattal szeretné csillapítani szűnni nem akaró információéhségét, az minden bizonnyal örömmel fogja konstatálni a weben, hogy frissült a LucasArts és a Verant Interactive közös szerzeményének, a Star Wars Galaxies-nk a FAQ-ja (Gyakran Ismételt Kérdések). A kibővült tartalomból végre kiderül, hogy testi épségünk megőrzése érdekében fogadott zsoldosaink, illetve harci droidjaink mellett a SW-miliőből ismert élőlények hadát is rauszíthatjuk a minket támadó ellenséges elemekre, sőt, egy-egy területet kijelölve akár az őrzés szent parancsát is kiadhatjuk háziállatainknak – persze csak ha már nem bírnánk a túlERŐvel. Merthogy végre a Jedi-kérdésben is döntés született: kemény, izzadságszagtól nem mentes munkával bárki a jó, illetve a sötét oldal rabja lehet, persze csak miután az alapvető jediképességeket is a magáévá tette (a'la Jedi Knight).

Természetesen érdemes tüzetesebben is átvizslatni a fenti helyet, mivel többek között olyan témákat is feszeget, mint a Star Wars-univerzum végtelen számú planétái közti utazás, illetve a hatalmas csillaghajók vezetésének problematikája. De említhetnénk még a letelepedés korántsem veszélytelen műveletét, vagy a küldetések eredetére vonatkozó gondolatokat is (magyarán szólva a játék közben nem csak a világ uraként számon tartott készítők, hanem maguk a játékosok is adhatnak és vállalhatnak el küldetéseket, ezáltal interaktívabbá téve a játékmenetet).

EVE: THE SECOND GENESIS

▸ MÉG NINCS ● CCP GAMES ● WWW.EVE-ONLINE.COM ◂

Amikor először átfutottam azt a sok jót, amit a programról írtak, teljesen olyan érzésem volt, mintha a jó öreg Elite programot írták volna meg MMORPG-ben. Mielőtt erre rátérnék, nézzük meg, milyen világot is kínál a program. A történet szerint az emberiség a 25. században kitör korlátai közül, amikor is felfedezik a warp technológiát, így képesek lesznek átjárókat építeni az űr két, tetszőleges pontja között. Párszáz év múlva mindez már rövidebb távon, az űrhajókba építve is működik. A kolonizáció felgyorsul, bolygók ezrein folyik a különböző ércek kitermelése. Egészen addig, míg egy természetesen képződött kaput fel nem fedeznek, amely egy eddig ismeretlen helyre vezet. Embertársaink persze oda is betelepülnek, azonban a kapu, amelyet EVE-nek neveznek el, bezáródik, és a mesterségesen megalkotott átjáró tönkremegy. Így egy elszigetelt világ alakul ki, amelyben szintén megkezdődik a gazdasági verseny az egyes vállalatok között, valamint a politikai harc is.

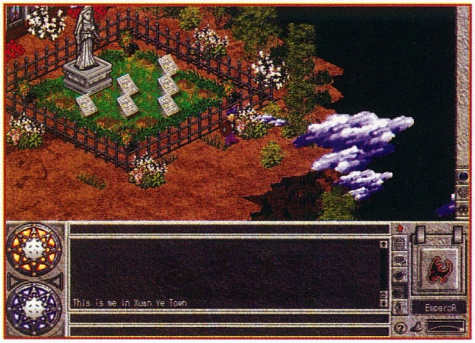
A játékosok ebbe a világba csöppennek bele, és kezdetben egy kisebb hajóval rendelkeznek. Megélhetésünket pedig a kereskedelem jelenti. Idővel, gazdagodásunk során, nagyobb hajót, több rakományt, jobb fegyvereket gyűjthetünk be. Vagy akár illegális tevékenységgel is foglalkozhatunk (ejnye :) Aki már gyűrte a még anno C64-en és Spektrumon is megjelenő Elite-et, esetleg az X-et, annak mindez teljesen ismerősnek tűnik, hiszen ott pontosan ugyanezt kellett tennünk. Természetesen a többjátékos mód szépsége itt még csak fokozza kalandjainkat, hiszen az űrben kódorgó többi karakter is embertársaink közül kerül ki. Ezért a szociális, gazdasági és politikai rendszer is sokkal kifinomultabb lesz, mint ha mindezt előre programozott utasítások végeznék el. Így lehetőség lesz saját vállalat, érdekcsoport kialakítására, fejvadászok, kémek felbérlésére, saját bányák, kitermelési helyek nyitására. Nem utolsósorban pedig kellemes kis űrcsatákat is vívhatunk, ha éppen valamilyen ellentétbe kerülünk valakivel. Tehát fontos szerep jut a szimulátor részek is. Ki-ki megtalálhatja a maga szórakozását, vagy a képességeihez illő feladatot. A fejlődés képzettségi-rendszerben történik, azaz különböző képességeinket és szaktudásunkat tudjuk tökéletesebbé tenni. Halálunk esetén pedig az általunk előre legyártatott klónunk testében folytathatjuk (huhh, kicsit merész ötlet). A fejlesztés, amely immáron két éve folyik, jelenleg a bétatesztnél tart, amire akár jelentkezhetünk magunk is a megadott címen. A megjelenés jövő februárban várható, ha a béta jól alakul. A sok „földhözragadt" MMORPG után ez a program egy kellemes színfolt lesz a palettán.

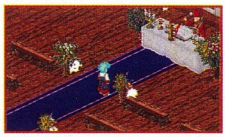
UNIVERSAL CENTURY.NET

▸ DIMPS CORPORATION ● DIMPS CORPORATION ● WWW.UNIVERSALCENTURY.NET ◂

Az MMORPG-k világa tovább gyarapszik, mégpedig a Mobile Suit Gundam sorozaton alapuló UniversalCentury.net képében. A program az Earth Territories területeit dolgozza fel, és az „Egyéves Háborúban" játszódik, illetve annak is a legelején kezdődik, de nagy ravaszan nem fejeződik be egy év múlva, hanem (a program készítőinek reményei szerint :) évekig is el fog húzódni. A játékot mind az Earth Territories, mind a Principality of Zeon oldalon is játszhatjuk. Karakterünket a legkülönfélébb irányokban leszünk majd képesek fejleszteni, így akár egyszerű mezőgazdasági dolgozó képében is élhetjük életünket (halászat, vadászat, gyűjtögetés), de gyilkológépként is zúzhatjuk az ellent. Az utóbbi karrier esetén három fő szerkezetet irányítva ugorhatunk bele az élet sűrűjébe: mobile suitot, mobile armort és csatahajót irányítva. Az első kettő esetén valami istentelenül nagy, mégis emberforma szerkezetekre kell gondolni. A technikai megvalósításról annyit, hogy az egész világot 1:1-es méretarányban gyártják le, azaz a Föld átmérője kb. 13000 km, míg a Hold távolsága 800 000 km, a bejárható világűrszelet pedig egymillió km átmérőjű gömb. Ehhez jön még hozzá az a furcsaság, hogy egy (!) darab szerveren szeretnék megoldani mind a 160 000 játékos kezelését. Khmm! Ezek után ne csodálkozzunk, hogy az elvárt gépigény részletei között a GeForce3 kártyesz mellett a cable/adsl netkapcsolat is szerepel. A kiadást több nyelven valósítják meg, ami alapból a japánt, koreait és angolt jelenti. Érdekes világ, érdekes karakterek. Szerintem a Mech-es játékosoknak be fog jönni.

KALAND/RPG





DARK AGES

▸ NEXON ● NEXON ● WWW.DARKAGES.COM ● ONLINE JÁTÉK ◂

FOLYTATÓDIK AZ A TALE IN THE DESERT ÁLTAL KIJELÖLT MMORPG-IRÁNY; TELJES SZABADSÁG A KÖBÖN!

Manapság a fejlesztők derekasabbja száműzetésben lenne kénytelen tengetni minőségi munkára éhes lelkét, hiszen a profit- és – ebből következően – patch-orientált kiadók sürgető ostorcsapásai elől menekülő tervezők (üzlet)politikai menedékjogot szinte csak RPG-honban kaptak, s bár a patch-áradat így sem hagyott alább, azért jóval több idejük maradt a részletek kidolgozására, mind a történetet, mind a karakterek jellemrajzát illetően. Persze a lustábbja még ez utóbbira is sajnálja az energiát, és online szerepjátszás címén inkább alkot egy világot a maga örökérvényű mechanizmusaival, hogy létrejötte után, mint aki jól végezte dolgát, büszkén vehesse szemügyre saját maga ihlette univerzumát – és persze bezsebelje az érte járó pénzhalmokat. Egy részükön azonban úrrá lett a – szó igazi értelmében vett – alkotási vágy, s megunva „gyermekük" idegőrlő pátyolgatását (illetve a kisebb fennakadásokért és apró bugokért – amúgy jogosan–- nyivákoló játékosok sirámait), egy a még elviekben bármilyen lehetetlen dolog lemodellezésére képes számítógépes játékok szintjén is utópisztikusnak tűnő világ megteremtésébe fogott. Az MMORPG-k (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) sablonoktól mentes újhulláma ugyanis merőben szakít a hagyományokkal: háttérbe szorítja a lassan már felcsúszott szügyhámként fojtó (Ever)Quest-rendszert, és az emberi kapcsolatok sokszínűségének minél reálisabb módon történő kifejezésére összpontosít. Elvégre érzéseink nem csupán a „szeretutál" kettősre korlátozódnak, a két véglet között emóciók százai képeznek átmenetet, sőt, alkalomadtán egymásra hatva keverednek. Csakis így jöhet létre az irigységgel, féltékenységgel, sejtésekkel, és egyéb impresszív benyomásokkal telített zárt szociális rendszer, amely kiszámíthatatlansága miatt mindenkor meglepetésekben képes részesíteni a játékosokat – pont úgy, ahogy az előző számunkban taglalt eGenesis-kreálmánynál, az A Tale in the Desertnél, a Nexon név mögé tömörülő fejlesztők is beígérték ezt a Dark Ages-nél.

A Tutorial megpróbáltatásain túltéve magunkat egy életteli városban eszmélhetünk virtuális létezésünkre; kezdetben mindenki egy átlagos emberként viseltetik irántunk, se nem utálnak, se nem ajnároznak minket. De vigyázzunk, ez könnyedén megváltozhat, tetteinkkel ugyanúgy ellenszenvet is kiválthatunk, mint szimpátiát, és mivel az itt élők határozzák meg a törvényeket, ők a hatóság, ők ítélkeznek – s ahogyan a szent ige hirdeti, egyben ítéltetnek –, koholt vádak alapján bárkit lecsukathatnak, eretnekség vádjával elégettethetnek, egyszóval jó lesz, ha kezdetben csupán a „jópofi" szerepében tetszelgünk, s

NEXON

Sok-sok évvel ezelőtt, amikor a számítógépes játékok további fejlődése - jól megszervezett fejlesztőkonferenciák hiányában - anarchiába fulladt, és csak néhány elvetemült programozózseni állt ki az online terep, mint hadszíntér, használatának ötlete mellett, volt egy kicsiny cég, a Nexon, amely dacolva a kigúnyolások okozta lelki sérülésekkel, valamint a kiközösítés szankciójával, belevágott egy - akkor még halva született elképzelésnek tűnő - projektbe. A merész cég a Nexus: The Kingdom of the Winds formájában (http://www.nexustk.com) 1997-ben törte rá elsőként az ajtót a klónok fogságába esett - már-már ideggörcsrohamoktól tajtékzó - játékosokra, biztonságos vészkijáratot biztosítva a hosszú, s tartalmas időtöltések egyikéhez. Lázongásuk természetesen nem egyszeri fellángolás volt, tehetségüket egy kiadós forradalomban kívánták kamatoztatni, így 1999-ben megszületett a Dark Ages, majd 2001-ben a vállalat talán legnagyobb kihívásaként számon tartott Shattered Galaxy (http://www.sgalaxy.com). Ez utóbbi ugyanis - egyszerű valós-idejű stratégia létére - egy Guiness-rekordok könyvébe való tettet hajtott végre: az SG-gyűröket egyetlen szerveren tárolta, illetve toborozta, ami igencsak nagy teherbírásra utal, tekintve, hogy létszámuk akár a felső határt szimbolizáló 16 000-et is elérhette! (Viszonyításképpen, ez háromszor több, mint amennyit az EverQuest szerverei bírnak, természetesen egyenként...)

csak szép lassan próbálunk felkapaszkodni a ranglétrán. Merthogy az is van, és nem is akármilyen posztokat kínál. Legelőször is felvételt kérhetünk (illetve, ha szerencsénk van, nyerhetünk) az őrgárdába. Ez több okból is kedvező beosztás: egyrészt őrként egyfajta tisztelet övez bennünket, másrészt igen gyorsan megismertethetjük magunkat a néppel, ami elengedhetetlen későbbi karrierünk szempontjából – már ha a Dark Ages történelmében döntő szerepet szeretnénk kivívni magunknak, és nem egy-egy törvénysértő elfogásával, illetve őrzésével óhajtjuk tölteni hátralévő időnket. Az örök lusta népségét természetesen irányítani is kell valakinek, különben káoszba fulladna a közbiztonság. E feladatot hivatott ellátni a parancsnok, aki pedig a mindenkori kapitánynak tartozik feltétlen engedelmességgel. A kapitányi rang birtokában tulajdonképpen a klasszikus szerepjátékok talán legfontosabb „kellékének", a kalandmesternek a szerepét ölthetjük magunkra: gyilkolásra buzdíthatjuk a banditákat, szörnyeket tápolhatunk fel a kalandorok kihívásának nehezítése végett, egyszóval élet és halál urai lehetünk (mondanom sem kell, felettébb szimpatikus egy állás :)). Ráadásul, ha elég jól kihasználtuk szinte korlátlan hatalmunkat, kiadós kampányolásba kezdhetünk (előtte érdemes egy imázsközponttal felmagasztalni magunkat :)), s 100 szavazatot megszerezve akár még városi bírákká is válhatunk (mivel mostanában kb. 500 tagot számlál a Dark Ages két településre rúgó világa, egy félvárosnyi szavazatot kell összegyűjtögetnünk). E tisztségben tárgyalásokat vezethetünk le, a kapitányokat utasítgathatjuk különféle dolgokra (önfejűek esetén akár rendre is), szóval a mai magyarországi viszonyokhoz mérve amolyan köztársasági elnökként funkcionálhatunk – elmozdítani a helyükről is csak a mandátum lejárásának megvárásával, vagy zsarolással lehet az e státuszt birtokló egyéneket.

És itt tulajdonképpen el is érkeztünk a program legbecsesebb részéhez, amelyben a cselszövés, illetve az ármánykodás mesterségéé lesz a főszerep. Az újdonságok láttán meglepődéssel egybekötött felismerés megtartása érdekében szándékosan nem írok konkrét példákat (tessék kipróbálni a 10 napi RPG-élelmet biztosító demót), legyen elég annyi, hogy kellő tekintély, illetve összeköttetések birtokában pénzügyi vagy magánjellegű manőverekkel nem kívánt személyek tömegeit tűntethetjük el a vezető rétegből, egészen addig, míg mindenkit szépen kisakkozva alaposan át nem rendezzük világunk korábbiakban számunkra kevesebb befolyással kecsegtető hierarchiastruktúráját.

Nem véletlenül említettem az ismeretségi kör fontosságát: a képzettségeink továbbfejlesztéséhez szükséges időt az adott „tananyag" nehézségén túl a tanár kiléte is meghatározza; evidens például, hogy egy a kardforgatás tudományát mesterien űző harcos hatásosabb mentornak bizonyul, mint egy bűvigéket mormoló varázsló (ráadásul a tanítással még az oktató is finomíthatja tudását néhány tapasztalati pont formájában). Ezzel el is árultam 2 karakterosztályt a lehetséges 4-ből, a gyógyító varázslatai miatt sötét elemek rémálmaként jegyzett papról, és az első kettő tökéletes kombinációjaként éldegélő szerzetesről (tehát a pusztakezes harcművészet és a mágia mestere egyaránt) pedig már csak azért nem szólok, nehogy éles szemű olvasóink akaratlanul is kiszúrják, hogy a program ezen része pont a cikk elején elhelyezkedő, innovatív játékokról szóló körmondatok tökéletes cáfolata...

Puma

A DARK AGES ÉS A KLÁNOK

Dark Ages földjét jelenlegi állapotában 5 nagy klán uralja (vagy legalábbis a hivatalos honlap ennyit tart említésre méltónak).

Elsőként is itt az Imperium, amelynek célja egy nagy, az élet minden területét figyelemmel kísérő és olykor-olykor közbeavatkozó birodalom létrehozása.

Aztán a Warriath, tagjai mindennél fontosabbra tartják a becsület erényét. A legtisztességesebbeket – a sajátságos szövetség fenntartása érdekében – természetesen különféle medálokkal is jutalmazzák.

A Tuatha de Dea a kedvesség, az előzékenység, az önzetlenség, a türelem és egyéb haszontalan tulajdonságok klánja.

A Holy Knights tagjai, a Szent Tovagok rendjeként, ott segítenek a bajbajutottakon, ahol csak tudnak – ám a fizetség időnkén igencsak borsos tud lenni…

Végül, de nem utolsósorban az Acadamie Arcanus a varázslók számára nyújt mentális menedéket. A mágia mesterei filozofikus dilemmáikkal traktálhatják egymást, és persze ki-, illetve megbeszélhetik legújabb rontásaikkal kapcsolatos problémáikat is.

Ha azonban egyik sem nyeri el tetszésünket – és van bennünk egy egészséges exhibicionizmus is –, önfejű ifjoncként akár mi magunk is alapíthatunk egyet, csak győzzünk nagyszabású projektünkhöz kellő támogatót, jobban mondva partnert találni, merthogy – hozzánk hasonlóan – egyik játékos sem szeret a hierarchia legalsó fokán, mondhatni alárendelt szerepkörben tetszelegni. Azonban azt ne felejtsük el, hogy egy klánt nem csak megalapítani kell, hanem a közösséget folyamatosan ápolni sem árt, tehát szép kis munkával járhat eme cselekedet.

GORASUL

LEGACY OF THE DRAGON

▸ JOWOOD PRODUCTIONS ● SILVER STYLE ● WWW.GORASUL.COM ◂

ROSZONDAS, A FŐHŐS, EGY SÁRKÁNY EREJÉVEL VESZI FEL A HARCOT AZ ÉLŐHALOTTAK SEREGEI ELLEN

Egy újabb név próbál a Baldur's Gate töretlen és megérdemelt (már ha a rajongótáborát is nézzük) babérjai mellett stafétabothoz jutni, és ez a Gorasul. Stílusában elég hasonló (és a CD-k számában is), ám megjelenítésében bőven alulmarad még a fent említett játék első része mellett is. Habár be kell látnunk, hogy a CRPG (számítógépes szerepjáték) piacán az Icewind Dale, és a Planescape: Torment stb. viszonylag kielégítette a kedves közönséget, nem könnyű újat mutatni ebben a műfajban. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a Gorasul. Sajnos az előzetes hírek téves információinak köszönhetően nagyon vártam már a játékot, de mint utóbb kiderült, hiába. Már az első percekben kiderült, hogy a stuff mind megjelenésében, mind kezelésében egy őskövületnek mondható darab. Semmit nem vettem észre a játékban, ami előremutatna, mindenről csak a pár évvel ezelőtti játékok jutottak eszembe. De a kissé lesújtóra sikerült bevezető után lássuk, mit is rejt a sárkány öröksége.

Egy hűvös éjjelen egy idegen otthagyott egy kosarat az öreg és bölcs sárkány házának ajtaja előtt. A sárkány kinézve ajtaján meglátta a kosárban didergő csecsemőt, azonnal megesett rajta a szíve, és bevitte magával a meleg otthonba. Lágy leheletével felmelegítette a kisdedet; majd teltek-múltak az évek, és a gyermekből bátor és jószívű harcos vált, aki magában hordozta a sárkány erejének egy részét.

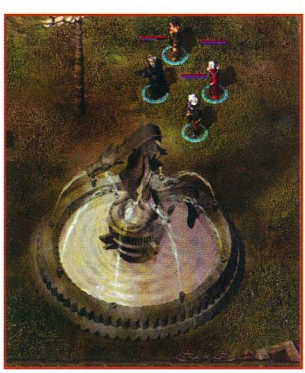
Körülbelül ennyi a történet (a honlapon megtaláljuk a teljeset), amibe a játékos a hős Roszondas halála utáni feltámadáskor kapcsolódik bele. Ezután jön a szokásos „derítsük ki, honnan jöttem, ki vagyok"-dolog, amiket a halál miatti amnéziának köszönhetően elfelejtettünk (a'la Planescape). De mindenekelőtt jön a karakterkészítés nem túlságosan bonyolult rendszere. Kiválasztva kasztunkat, és a megfelelő pontokat elosztogatva a szokásos dolgokra (erő, ügyesség stb.) észrevehetünk négy sárkánytulajdonságot is, amit a nevelőszülőnktől örököltünk. Ezek a sárkányfélelem, -lehelet, -szem, és -erő, amelyek különböző módon és időben működnek. Mind közül a sárkánylehelet a leghatásosabb, ami veszélyben aktivizálódik (mikor kevés az életerőnk), és ilyenkor támadás helyett karakterünk tüzet fúj az ellenre (egy cirkuszban mekkora szám lenne!).

Ha túlléptünk karakterünk elkészítésén, találkozunk a program egyetlen pozitívumával, ez pedig a fegyverválasztás. Nem mintha olyan sok volna, de fegyverünknek is vannak tulajdonságai (például egója, aminek magas értéke elég beképzeltté teheti), szintet léphet, valamint nevet is adhatunk neki. Így aztán nem csak karakterünk értékeitől függ egy-egy csata kimenetele, hanem a fegyverünkétől is. Első pillanatra nem látjuk át, miért van erre szükség, de amikor először megszólal, rájövünk mindenre. Fegyverünk saját életet él, csípős beszólásaival és hasznos tanácsaival tényleg szinte az egyetlen felemelő dolog a játékban. Később persze lecserélhetjük, de a kezdeti kalandozásokhoz elengedhetetlen (hacsak nem vagyunk varázshasználók).

Mikor először megláttam a játékot, nem hittem a szememnek. Ma megjelennek ilyen termékek? – kérdeztem magamban. Azután elnézve a gépigényt arra gondoltam, hogy talán ezekkel az elfogadhatónak mondható értékekkel egy nagyobb réteget akartak

megfogni, akiknek nincsen még Pentium 4-ese (vannak még bőven ilyenek). De jó pár órányi játék után sem tudtam megbékélni az elém táruló látvánnyal. Szóval szerintem elég csúnyácska lett a játék, igaz, a környezet még elfogadható, a Planescape: Tormenthez nagyon hasonló, de a karakterek borzalmasak. Ráadásul szinte teljesen felülnézetből láthatjuk őket, amit még el is fogadnék (olyan, mint a Rages of Mages-ben), ha nem mozdulnának meg. Botladozó, gépies mozgás jellemző minden élőlényre – így talán nem lesz olyan feltűnő a saját karakterünk csetlő-botló mozgása. Azután amikor megláttam, hogyan hal meg egyikmásik lény, rájöttem a turpisságra, ez a program gyerekeknek készült. Például a pokolkutya, ha elhalálozik, feketévé válik, és zsugorodva eltűnik. Nem mondom, hogy a vért hiányolom, egyáltalán nem, de legalább essen össze, ahogy kell.

A szörnyek jobb megismerése érdekében a készítők beletettek egy bestiáriumot is a játékba, amiben megnézhetjük azoknak az élőlényeknek (és holtaknak) az értékeit és jellemzőit, amelyekkel már találkoztunk. Itt aztán szembeötlik a hozzáértő szemnek, hogy vagy a grafikusokkal volt nagy baj, vagy pedig a rajzolókkal, akik megtervezték a lényeket. Szögletes, élettelen formákkal találkozhatunk, nem pedig „igazi", félelmetes szörnyekkel. A lények furcsa torzulása jellemző egyébként a játéktérben találhatóakra is, a készítőknek egészen érdekes elképzelései voltak egy-két „ismert" teremtményről.



A CRPG-játékokat kedvelők persze nem mindig a kinézet alapján bolondultak bele egy-egy játékba, hisz a fantázia sok mindenre képes. Viszont a történet igen meghatározó szempont annak az eldöntésében, hogy jó-e egy játék vagy sem. Mint már említettem, fegyverünk gondoskodik róla, hogy ne unatkozzunk utazásunk során, ám emellett számos más karakterekkel is beszélgethetünk, akiknek ha esetleg rosszul válaszolunk, ne aggódjunk, hogy nem jutunk tovább, csak kérdezzük meg újra és újra, míg a helyes válaszra nem kattintunk. Ennek a ténynek azok örülhetnek igazán, akik kevésbé tudnak angolul, mert így nem kell izgulni, hogy a helytelen fordítás miatt esetleg rossz választ adunk. Kalandjaink különböző falvak élőholtaktól való megmentéstől kezdve a gyógynövénymag gyűjtésén keresztül a manaháló lerombolásig terjednek. A végén persze ismét szembetalálkozunk a gonosszal, akinek az egész kalamajkát köszönhetjük. A történet viszonylag lineáris menetét színesítik az apró történések, mint amilyen egy koboldlány szerelme iránt, akit tekintettel léve érzékeny lelki világára, le kell rázni magunkról.

Viszont szerencsére nem egyedül kell megtisztítanunk a világot a gonosztól, ebben segítségünkre lesznek néhányan, akik csatlakoznak hozzánk a játék során. Összesen négy karaktert irányíthatunk, és egy praktikus gomb hatására könnyedén kirúghatjuk a feleslegessé vált segítőt. A csatlakozó hősök között egyaránt megtaláljuk a gyenge testalkatú varázslót és a drasztikus izmokkal rendelkező hős harcost is. Ezek mindegyike szerencsére kidolgozott jellemmel bír, így néha talán összetűzésbe is kerülünk egyikkel-másikkal. Fegyverünk szintén véleményt nyilvánít az új csapattagokról, amelyek az intelligencia értékétől függően helyénvalónak is bizonyulhatnak.

Amik egy fantasy alapú játék újabb ismérvei, a különböző szörnyeken és lényeken túl, valamint a középkori hangulat után, azok a varázslatok. Annyira örülnék, ha legalább ezen a téren áradozhatnék a programról, hogy igen, milyen sok színes és szagos varázslat található a Gorasulban, de nem tehetem, mert ez nem így van. Nagyon kevés varázslatot alkalmazhatunk, még ha azok többfajták is (nekromancia, idézés, illúzió stb.). A látványviláguk és kidolgozásuk sem mondható éppen szépnek (teljesen 2D-s). Egyiket-másikat nem igazán lehet a kinézet alapján a nevükkel összekapcsolni. Ami szintén furcsa volt számomra, hogy egy egyszerű harcosnak is voltak varázslatai (gondolom, a sárkány erejének a hatása). Viszont a varázslatok itt is manapontokba kerülnek, tehát nem slotokból tudjuk használni őket, mint a Baldur's Gate-ben. Szerencsére mind a mana, mind az életerő magától töltődik, így a türelmes játékstílus sokkal célravezetőbb.

Ami szintén feltűnő lesz a játék során, az a program fukarsága a tárgyakkal és pénzzel. Ráadásul az árak elég magasak, ilyen volt, mikor az első városban megpróbáltam némi életerőtöltőt venni, a több száz aranyba kerülő üvegcséről le kellett mondanom a saját vagyonom harminc aranyig terjedő mértékének szomorú tudatával. Az eladási árak újfent nem a mi javunkat szolgálják.

Végszóként nem tudok már túl sokat hozzáfűzni, mivel visszanézve cikkemet, eléggé negatív hangvételűre sikeredett. Semmi bajom nincs a Gorasullal, csakhogy késett vagy öt évet. A Rage of Mages idején talán még tetszett is volna a játék, manapság viszont már mások az elvárások. Igaz, vannak még olyan játékosok, akik kedvelik a hasonló szinten lévő programokat, de a nagy átlag – ebben a 3D-gyorsítós korszakban – csak azt nézi, hogy milyen effekteket produkál az új kártyája. A Gorasult azoknak tudom ajánlani, akiknek a külső nem fontos, és rengeteg türelemmel bírnak, hogy kivárják az életerő feltöltődését, valamint elviseljék a sok idegesítő dolgot.

Crowie

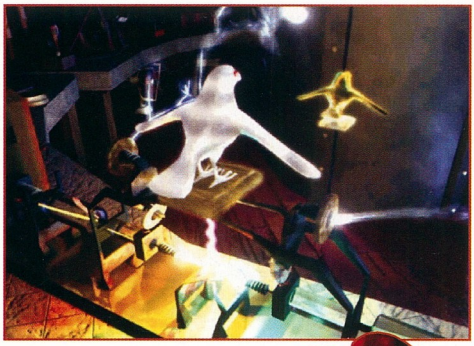
ÉRTÉKELÉS

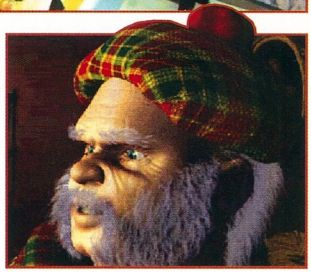
MINIMUM CONFIG: PII 400Mhz, 64MB RAM, 8MB videokártya
JAVASLAT: PIII 500Mhz, 128MB RAM, WinME, 8X CD-olvasási sebesség

Egy próbát megér

Kicsit több gondot kellett volna a grafikára fordítani
Idétlen elhalálozások

68%





LOCH NESS

▸ WANADOO ● GALILEA ● WWW.WANADOO-EDITION.COM ◂

IGAZI WANADOO KALANDJÁTÉK, EZÚTTAL NESSIE OTTHONÁBAN. A GOND CSAK AZ, HOGY TÉNYLEG WANADOO-MINŐSÉGBEN...

Pár évvel ezelőtt még senki se merte volna gondolni, hogy a 3D-s kalandjátékok felváltják majd a kézzel rajzoltakat. Sokan még a Myst megjelenésekor is kitartottak a Discworld és társai mellett. Azonban az utóbbi pár hónapban (évben) a kiadók elkezdték ontani magukból a 3 dimenziós kalandjátékokat. Természetesen a Wanadoo sem akart lemaradni a vásárlókért folytatott örökös küzdelemben, ezért felkarolták azokat a fejlesztőgárdákat, akik 3D-s, first-person kalandjátékokat gyártanak. Azt nem tudom, hogy milyen példányszámban kelt el a Louvre, vagy a Dracula, azonban Wanadooéknak a várva-várt Dark Age of Camelot MMORPG mellett egy új kaland-játék kiadására is volt pénzük.

A Loch Ness cselekménye, mint ahogy azt a játék nevéből sokan kitalálhatták, Skóciában, a Loch ness-i tónál játszódik, 1932-ben. Egy Alan W. Cameron (aki a Loch Ness-i Cameron család leszármazottja) nevezetű detektív bőrébe bújva kell kinyomoznunk a Devil's Ridge birtokon történő fura eseményeket, a birtok tulajdonosa, Allister Mac Farely kérésére, aki nem sokkal érkezésünk előtt nyomtalanul eltűnik. Szóval minden megvan, ami egy jó detektív történethez szükséges, hovatovább a szereplők is remekül passzolnak a játék történetéhez. A betegeskedő nagymamától kezdve, az alattomos whiskey-termelő kisiparoson keresztül, egészen az erősen skót akcentusú szellemig mindenki azt a benyomást kelti, hogy itt valami nincs rendjén. És persze ha már a helyszín Loch Ness, akkor fény derül a Loch Ness-i szörny legendájára.

A kezelés végletekig egyszerű. Az egérrel, vagy a kurzorgombokkal nézelődhetünk, ahol a kurzor nyíllá változik ott a bal gomb segítségével továbbmehetünk. A kurzor nagyítóvá változik akkor, ha egy olyan tárgy fölé visszük, melyet közelebbről is megvizsgálhatunk. Ha az adott tárggyal valamit csinálhatunk (pl. felvehetjük), akkor a kurzor helyett egy fogaskerék és egy kéz jelenik meg. Azonban vannak olyan tárgyak, melyeket más, az invertory-nkban elhelyezkedő tárggyal kell kombinálnunk. Ekkor két fogaskerék jelenik meg. Az invertory-t az egér jobb gombjának megnyomásával hozhatjuk elő. Itt találhatóak a játék során begyűjtött tárgyak, egy térkép (mely néha megrövidítheti utazásunkat), valamint naplónk, mely az eddig történt fontosabb eseményeket, valamint a továbbjutáshoz szükséges fontos információkat tartalmazza.

A játékmenet nem lett agyonbonyolítva. Akik játszottak már kalandjátékkal, azok tudják, hogy a megoldás a legtöbb esetben nem kézenfekvő, és sokszor csak a vakszerencsének köszönhetjük a továbbjutást. Na, a Loch Ness-ben is sokszor el lehet akadni, sokat kell bolyongani, valamint néha tényleg csak a szerencsén múlik a továbbjutás. Azonban itt nem a fejtörők a nehezek, hanem az egyes tárgyak megtalálása. Persze, sokak szeretnek tárgyak után kutatgatni, azonban szerintem senki sem szeret szobákat pixelenként átvizsgálni. Bizony, néha csak ez az egyetlen módszer, hogy megtaláljuk az egyes szükséges tárgyakat, melyek remekül beleolvadnak környezetükbe (gondolok itt például az asztal lábánál meglapuló táskára, mely ráadásul árnyékban van és barna). A program addig tovább sem enged az adott helyszínről, míg meg nem találtuk a keresett tárgyat (ez egy kastély esetében a legidegesítőbb, ahol elég sok szobát kell átkutatni). Számomra

érthetetlen módon egy karakterrel sem beszélgethettem a játék folyamán. A párbeszédek átvezető animációk keretében zajlanak le, mellőzve minden interaktivitást.

Az ilyen típusú kalandjátékok egyik legfontosabb eleme a grafika. Szerencsére úgy tűnik a Galileanál gondosan ügyeltek arra, hogy az általuk alkotott képi világ tökéletesen megfeleljen a kor elvárásainak. A rendkívül szépre sikeredett fény-árnyékhatások is dicséretet érdemelnek. Sajnos ugyanez már nem mondható el a táj kidolgozottságáról. Egyszerűen nem értem, hogy miért kellett így összecsapni a tájat, és miért nem lehetett az épületekhez hasonlóan szépen kidolgozni. Hál' Istennek a történet nagyrészt különböző épületekben, barlangokban játszódik, ezért a táj csak ritkán kerül szemünk elé (bár akkor se tenné!). Ezenkívül egy kivetnivalót találtam a játék grafikájában, a túlzott mozdulatlanságot. Azt még megértem, hogy a szék nem fog örömtáncot lejteni, de a víztől azért elvárnám, hogy legalább békésen csordogáljon. Ergo a játék engine sajnos nem alkalmas azért a részletes képvilág élethű visszaadására, ami esetünkben igencsak nagy kár. Az átvezető animációk viszont jól sikerültek, kikapcsolódást nyújtanak a monoton mászkálás után.

A hanghatások terén nem lenne szégyenkeznivalója a Loch Nessnek - a szél kísérteties hangja, a padló recsegése, valamint az egyéb, beazonosíthatatlan hangok (például a kastélyban hallható "kulcscsomóvalzörgökahátadmögött" effekt) mind azt a célt szolgálják, hogy a játékos adrenalinszintje az egekbe szökjön. Ám némelyik már eléggé elcsépelt, ráadásul egy idő után idegesítővé is válhatnak. A párbeszédek a kornak megfelelően digitalizáltak, és kristálytisztán hallhatóak. Sajnos csak hallhatóak, mivel nincs lehetőség a párbeszédek szöveges megjeleníttetésére, ezáltal csak azok fogják igazán élvezni a játékot, akik tudnak angolul (még szerencse, hogy a fontosabb információkat bármikor megtekinthetjük az invertory-ban található naplóban). Persze megfelelő szótárazással is meg lehet érteni a dialógusokat, de nem hinném, hogy lenne olyan elvetemült ember, aki képes egymás után 10x megnézni ugyanazt a jelenetet. Nem tudom, hogy ez az időhiány, vagy a krónikus oda nem figyelés műve, de ha az ember kiad sok ezer forintot egy játékért, akkor elvárhatná a párbeszédek feliratozását (habár, ha jól tudom a Draculából készült magyar nyelvű változat is, reméljük ebből is fog). A zenékről eleg nehéz véleményt nyilvánítanom, mivel kevés van belőlük és nem valami hosszúak, viszont remekül illenek az adott helyszínhez.

Mindent összevetve a Loch Ness sem jobb, mint az eddig megjelent Wanadoo kalandjátékok. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy nem érné meg végigjátszani a játékot, hiszen a játék maga remek kikapcsolódást nyújt számos hibája ellenére. Én inkább a hasonló játékok létjogosultságát vonom kétségbe. Nem tudom, hogy ki hogyan viszonyul az ilyen játékokhoz, de nekem nem csak a grafika számít, és nem szeretem, ha a tiszta(és nem a pixelek levadászásával töltött) játékidő kevesebb, mint 10 óra. Ha valakinek van pénze rá, vagy valakinek örömet akar szerezni vele, tegye meg, hiszen ezzel a játékkal még a kisebbek is elboldogulnak, ráadásul még az illető angoltudását is fejleszti. A gond csak az, hogy virtuális sétának a skót vidéken meg azért nem megy el, mert kellemetes feladványok is vannak benne…

Tien

LOCH NESS LEGENDÁJA

A tó a Skót Felföldön helyezkedik el, és a körülötte keringő legendák tették turistaparadicsommá a környéket. Természetesen a Loch Ness szó hallatán mindenki egyből a többan lakozó szörnyre gondol, melynek létezése nem bizonyított. Az első emberek, akik állítólag látták a szörnyet, Szent Columba valamint életrajzírója, Szent Adamnan voltak. Ezt a történetet azonban csak egy évszázaddal később írták le, ezért sokan kitaláltnak tartották, és nem is terjedt el olyan széleskörűen, mint az 1933-mas Courier interjú.

Loch Ness akkor vált igazán híressé, amikor 1933-ban megjelent egy interjú a tó közelében élő Mr. és Mrs. Mackay-vel, akik állítólag egy szörnyet láttak a tóban. Ez nagy felháborodást keltett egyes országok körében, mivel azt hitték, hogy Anglia ily módon akarja növelni turizmusát Természetesen az elkövetkezendő években még sokan vélték látni a szörnyet, még fényképek, sőt, videofelvételek is készültek róla. Azonban ezek mind hamisnak bizonyultak az idők során.

Ma már számos webkamera áll a Nessie-rajongók rendelkezésére, akik ezáltal a nap 24 órájában figyelhetik a tavat a szörny után kutatva. Nessie sikerén felbuzdulva, a japánok, valamint a törökök is megalkották saját legendájukat.

Ennek ellenére érdemes a távidékre akkor is, ha nem garantált, hogy találkozhatunk az azóta már többször meg is filmesített (azért volt már jó pár éve, amikor ez a szörnytéma volt a divat a filmekben :]) sztárrá vált szörnnyel, hiszen maga a táj önmagában már megéri az utazást. Ebből részesülhetnénk a játék révén is, ám sajnos a készítők a kültéri hátteret hanyagolták el a leginkább, ami elég nagy baklövésnek bizonyul, így, belegondolva a dologba.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P166Mhz, 16MB RAM, 3D-s videokártya, Win9x, 4xCD-ROM **JAVASLAT:** P233Mhz MMX, 32MB RAM, WinME, egy 24x-es olvasó nem árt

Érdekes történet
Logikai feladványok

Ősrégi engine
Nehézkes mozgás
Harmatgyenge hangok

63%

GOTHIC

▸ XICAT INTERACTIVE ● PIRANHA BYTES ● WWW.PIRANHABYTES.COM ◂

A GOTHIC MÁR HÓNAPOKKAL EZELŐTT MEGJELENT NÉMET NYELVEN, AZ ANGOL VÁLTOZATRA VISZONT EGÉSZEN A 2001-ES ESZTENDŐ LECSENGÉSÉIG KELLETT VÁRNUNK...

Szokás ilyenkor azzal a fordulattal élni, hogy „de megérte", ami igaz is lenne, azonban nem elhanyagolható az a tény, hogy nem egy ócska FPS-sel állunk szemben – melynél a legkevésbé sem lenne zavaró, ha heves „achtung"-ozások töltenék be EAX-os terünket –, hanem egy rendes CRPG-vel, aminek központi eleme a beszélgetés, s így talán elvárható lett volna, hogy a világ első számú nyelvén a némettel egy időben élvezhessük a kalandokat. Mindegy, legyünk jóindulatúak, az elmaraszta lás helyett gratuláljunk a gyors átirathoz, és vessük bele magunkat a Gótikus elemzésébe.

Az intró képsorait, hangjait, rendezését tekintve profi, megfelel a kor igényeinek, pozitívum, hogy a benne szereplő figurák valamelyest (sajnos nem teljesen) mentesek a napjainkban kizárólagossá váló, erős túlzásokkal operáló ábrázolások elemeitől (vö. Lara Croft és egy igazi nő). Az elregélt történet sablonos keretek között fogalmazódik, ti. nagy harc dúl az orkok és az emberek között, majd átcsap egy börtönfilmeket idéző, veszedelmes képzetekkel teli világba: a csatározásokhoz elengedhetetlen varázslatos ércet (az ore-t) bányászó rabokat mágusok gyülekezete csillámló fényburokkal próbálja körbezárni, ám a kísérletbe hiba csúszik, és túlzott méretűre növekszik a félgömb, így a börtöntöltelékek – akik közé a háború a legkisebb vétket elkövetőket is berendelte – az érc monopolhelyzetben lévő kitermelőívé válnak. Mi, a névtelen lévő kitermelőívé válnak. Mi, a névtelen bűnért elítélve) egy varázslótól kapott levéllel dobattatunk Fantasy-Ausztráliába, és egy sajátos hatalmi viszonyokkal ellátott kolóniacsoport életébe nyerünk hosszú távú bepillantást…

Az első órában nem tűnik különösebb szenzációnak a karakterünket külső nézetből, fix kameraállással megjelenítő Gothic. Ebben az időszakban jómagam például leginkább azon merengtem, hogy a készítők részéről ugyan miféle szeánszok sorozata eredményezhette ennek a remek, teljesen ide nem illő címnek a kiagyalását, ugyanis a gótikus szóról általában vízköpők, csúcsos épületek, esetleg vámpírok, Lovecraft, vagy amit akartok jut az ember eszébe. Aztán lassan kezdjük fölfedezni a játékot… Ó, nem a grafikára gondolok – persze szép az is, főleg a háttér, no és a szokásos, Poligóniából szalasztott lények, emberek is hozzák az elvárt formát –, és nem is a zenére, a hangokra. (Hozzátartozik az igazsághoz, hogy ezekkel kb. úgy vagyok, mint egyszeri riporterünk a BL-meccsekkel: „innen, a budapesti stúdióból nem láthatjuk, hogy ki kezdett el melegíteni a kispadon, a közönség mindenesetre lelkesen reagál az eseményekre…") Maga a világ ragadja magával az embert, rengeteg eseménnyel, kidolgozott szereplőkkel igyekszik bevonni minket a történésekbe. Olyan apróságok, mint az idő múlásának megjelenítése, a változó időjárás, vagy éppen a falakat alkotó mágikus félgömb villódzása, illetve égként való szerepeltetése (sehol egy világoskék árnyalat, szelíd bárányfelhő) átitatják a vándorlásunkat, lassacskán egyre nyomasztóbb hangulatot formálnak.

Ehhez szükség van néhány órára, ennyi idő elengedhetetlen, hogy megismerjük, tulajdonképpen hová is kerültünk, hogy feltárjuk a mini-ország három táborát, ahol más-más hitvallású emberek más-más ügyön munkálkodnak, és hogy célt találjunk magunknak. Igen, célt kell találnunk, mert kezdetben – a Hollywoodon nevelkedett

happy-end-mániásokat leszámítva, akik az első napon már a hely nem létező csatornahálózatán keresnék a gyenge pontokat – nem rendelkezünk hosszú távú küldetéssel. Sőt, az első tábor (ahová a kezdetek kezdetén kilyukadunk) lakói nem támogatnak semmiféle szökési tervet, ugyanis ők jól eléldegélnek, kiskirályként uralkodva az ércen. (A nyersanyagért cserébe kintről mindent megkapnak.)

Ahogy egyre többet elegyedünk hosszabbrövidebb csevelybe a nemjátékos karakterekkel (NPC), úgy vehetjük észre, hogy mennyire kidolgozottak, annak ellenére, hogy jó iparos módjára nem intelligenciával próbálták fölruházni őket, hanem „csak" teletömködték a fejüket infókkal, összekötögették eseményekkel, más szereplőkkel, a mi cselekedeteinkkel, a globális történésekkel. Igazi csemegék az olyan, kizárólag rajtunk múló feladatok, melyekben el kell döntenünk, kinek a pártjára állunk, kit kinek árulunk el, hogyan javítunk saját sorsunkon. A lényeg ugyanis a saját sorsunk; ezúttal nem egy széplelkű hős bőrébe bújtunk, hanem egy – kezdetben mindenképpen kisstílű – tolvajéba, és ugye egyik táborban sem a jófiúk dominálnak, tehát velük sem kell finomkodnunk. Idővel feltűnhet, hogy a világ is reagál ránk, ha pl. nem fizetünk adót a „fejeseknek", ránk küldik fejvadászaikat, csapdát állítanak nekünk, megtiltják a többi lakónak, hogy válaszoljanak kérdéseinkre, ott tesznek keresztbe, ahol csak tudnak. Régen mosolyogtam elégedetten a karakterem halála miatti állástöltéskor, de itt ez is előfordult egy ízben, amikor adósságomat mások hajtották be, a feldühödött áldozat pedig mit sem sejtő hősömmel végzett…

Karakterünk természetesen fejlődik is, szinteket lép, ekkor pontokat kap, amiket megfelelő mester jelenlétében főértékeinkre (erő, ügyesség, mana) pakolgathatjuk, vagy mentorunk okító szavai mellett szakértelmekbe fektethetjük. A tapasztalat legfőbb forrásai a küldetések és a harcok, ez utóbbival sajnos nem sikerült kibékülnöm, hiszen RPG-kben kevésbé jellemző az itt megvalósított „csináld magad"-módszer, azaz nem feltétlen találkozik a taktikázós csatákhoz szokott közönség ízlése ezzel az ügyességet és szerencsét egyaránt igénylő rendszerrel. Konkrétan abból állna a kézi- és fegyveres tusa, hogy az akciógomb és az irányok használatával csapkodhatnánk ellenfeleinket, míg azok időnként visszaharapnak/-csípnek/-rúgnak, viszont esetünkben a találati valószínűség elvileg nem csak a megfelelő irányba leadott ütéstől, hanem a statisztikáinktól is függ. Mivel a szörnyetegek erősségére legfeljebb az elhalálozásunk gyorsaságából következtethetünk, nem csoda, hogy eleinte lépten-nyomon töltögethetünk a vesztes ütközetek miatt. A helyenként mellénk szegődő nemjátékos karakterek sokat segítenek (minden mozgó akadályt leirtanak az utunkból, és még a tapasztalati pontokból is részesülünk), de igazi megváltásként az első új megvásárlása hat. (Messziről lődözni, az ám a móka!) Később alkalmunk nyílik varázslatok elmondására is, ezek szintén hatásosak, azonban a régi alapigazság – mely szerint az igazi varázsló csak a mágiáinak él – itt is megszívlelendő, hiszen fennáll annak a veszélye, hogy pontjainkat összevissza osztogatjuk, így a végén mindenhez értünk majd egy picit, de semmihez sem eléggé.

Mondandóm végéhez közeledve megjegyezném, hogy nem találkoztam női NPC-vel (az intrót leszámítva), ami azért egy börtönként funkcionáló vidéken érthető is, de valamilyen szinten zavaró volt, hiszen éppen arról szól a történet, hogy a burkon belül – amíg szállítják a megfelelő mennyiségű ércet – elvileg szabadok az emberek. (Bár ki tudja, hátha valamikor megjelenik a női változat, mondjuk Gothica címmel? :)) Aztán volt itt egy-két játékmenetbeli bug is, mint például a kedvencem, a „gyorsalvás" névre keresztelt gyöngyszem, ami harc közben is remekül alkalmazható segítségnek bizonyult: amint leesett vérnyomásommal együtt az életerőm is, beszaladtam egy házba és lefeküdtem aludni, mire a program úgy vette, hogy reggel van, maximumba gyógyultam, és püfölhettem tovább az ellent. De ha ezektől eltekintünk, akkor örömmel búcsúzhatunk 2001-től eme remek CRPG-vel, mely jobban magában hordozza a szerepjáték lényegét, mint sok elődje, és ennek köszönhetően az év végi toplistám élén közvetlenül az Anachronox és a Wizardry 8 mellett foglal helyet.

sajoati

ÉRTÉKELÉS

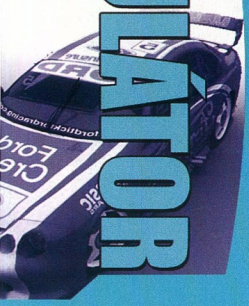
MINIMUM CONFIG: PII 400Mhz, 128MB RAM, 16MB 3D videokártya, Win98/ME **JAVASLAT:** PIII 733MHz, 256MB memória, WinME/XP, Win95, NT alatt NEM fut, 2000 alatt sem mindig…

Élő világ
Valódi mozgásszabadság

Arcade-re vett harc

91%

SZIMULÁTOR



TOCA RACE DRIVER

CODEMASTERS ● CODEMASTERS ● WWW.CODEMASTERS.COM

A Codemasters folytatja hódító tevékenységét az autó-motorsport világában. A Race Driver sorozat legújabb tagjaként ezúttal egy távoli földrész autós világába enged betekinteni a program, mely nem mást, mint az ausztrál V8-as túraautó-bajnokságot veszi célkeresztbe. Az egyetlen nagy név, aki hiányzik belőle, nem más, mint Mark Skaife, aki bizony más cégnek írt alá szerződést.

A készítők természetesen részletesen kidolgozott bajnokságot ígérnek a szokásos Codemasters-féle minőségben. Amit fontos tudni, hogy nem egyszerűen belépünk a játékba és játszunk, hanem lehetőség lesz karrierünk kiépítésére is, mely egyfajta kalandelemmel színesíti a játékot. Például az autók kiválasztásakor is teljes három dimenzióban körbejárhatjuk a gépcsodákat, valamint szerződéseinket is hasonlóképpen köthetjük. Aggódnunk azonban nem kell, mivel a fő hangsúly maradt a versenyen. Noha az eddigi Codemasters-szimulátorok sem voltak rosszak :), most egy teljesen új grafikai, fizikai, és törési megvalósítást dolgoznak ki. Így a behorpadások, törések sokkal realisztikusabbak lesznek. Mindehhez hozzájön, hogy a program számolja az autók tömegét, teljesítményét, majd ebből azt, hogy az adott úttípuson mennyire is hajtja meg a motor az egyes kerekeket. Ezek után már nincs értelme több dolgot kifejteni a valósághűségről, hiszen ez mindent elmond arról a nagyfokú erőfeszítésről, amit a fejlesztők tesznek ezen a fronton. Mindeme jóságokat jövő nyáron máris élvezhetjük PC-n, PS2-n és X-box-on is, hiszen a megjelenési dátum 2002. június.

58 ... Master Rallye
60 ... Battlecruiser Millenium

TARTALOM

TOP 10

1. MS Flight Simulator 2002	Microsoft	
2. Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	
3. Master Rallye	Microids	
4. MS Train Simulator	Microsoft	
5. Comanche 4	Novalogic	
6. Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive	
7. Starlancer	Microsoft	
8. Silent Hunter II	Ubi Soft	
9. Rally Trophy	JoWooD	
10. Motoracer 3	Electronic Arts	

ELŐREJELZÉS

Destroyer Command	2002/03	Ubi Soft
F1 Rally Championship 2	2002/03	Ubi Soft
Freelancer	2002/03	Microsoft
Lock On: Modern Air Combat	2002/03	Ubi Soft
Colin McRae Rally 3.0	2002/05	Codemasters
TOCA Race Driver	2002/05	Codemasters

ACE OF ANGELS

MÉG NINCS ● FLYING ROCK ● WWW.ACEOFANGELS.COM

A „repülő kő" nevezetű fejlesztőcsapat munkálkodik a fent megnevezett játékon, amelyikről túl sokat még nem tudni, csak annyit, hogy éppen kiadót keresnek hozzá, valamint hogy a korai bétatestúszát éli, és hogy a játékfejlesztők éves konferenciáján is találkozhatunk majd vele San Joséban. Benne a 20 űrjáró egyikét irányíthatjuk majd, teljes 3D-ben. Érdemes a honlapra ellátogatni a további infókért, ugyanis elég komoly projektről van szó, egy komplex rendszerről saját szabályrendszerrel felvértezve. Természetesen az internetes kapcsolat mindenképpen szükséges lesz majd a világ gyakori látogatásához.

MOTO XXX

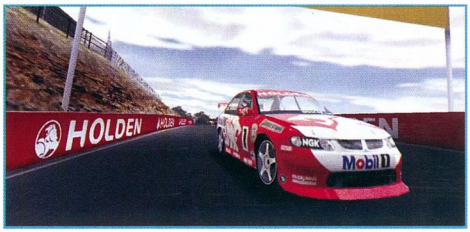
SUNDERLAND ● DARKBLACK

Noha a címre pillantva sokan inkább valamely bizarr pornográf témára asszociálnának, mint egy „egyszerű" motorszimulátorra, azért nem kell megijedni, a Sunderland fejlesztőcsapat még mindig a Microsoft Motocross Madness sorozatával kíván konkurálni. Hosszantartó szórakozásunkról az effajta játékokban már megszokott ugratók, illetve rámpák különös kombinációi, míg vizuális orgazmusunkról a minden eddiginél részletesebb grafika fog biztosítani minket. Megjelenési dátumról sajnos még szó sincs…

V8 CHALLENGE

DIGITAL ILLUSIONS ● ELECTRONIC ARTS ● WWW.DICE.SE

Úgy látszik, már az EA háza táján is felfordulni látszanak az események, hiszen az inkább csapatjátékokra specializálódott EA Sports az autószimulátorok felé kacsintgat a V8 Challenge képében. Azért nem kell megijedni, a programot igencsak hozzáértő kezek készítik, tekintve, hogy az alkotókat összefoglaló néven a nagysikerű Swedish Touring Car Championshippel köztudatba robbant Digital Illusions-ként jegyzik. Realisztikus grafika, élethű szimuláció és számos világverseny lejátszására lehetőséget adó játékmódok jellemzik a sajnos eleddig csak Ausztráliában kiadandó programot. Megjelenése 2002 februárján várható.



THE ITALIAN JOB

SCI ● SCI ● WWW.SCI.CO.UK/GAMES/THE_ITALIAN_JOB/

Valami nagyon furcsa dolog történhetett szilveszter éjjelén (talán a holdfény játéka vethetett árnyékot a fejlesztők agyának agresszivitásért felelős részeire), hiszen a Carmageddon-széria által botrányhősök panoptikumában ücsörgő SCI most egy jóval békésebb(nek tűnő) történet digitális formában történő feldolgozásához folyamodott.

A játékot az 1969-ben debütált – és azóta kultuszfilmmé avanzsálódott – The Italian Job című film inspirálta, amelyben egy Charlie Croker nevezetű figura lopás bűntette miatt börtönbe kényszerült. Szabadulásakor azonban nem tudott ellenállni káros szenvedélyének, s hozzáfogott élete legnagyobb bulijához, 4.000.000 dollár elrablásának megtervezéséhez. A nem éppen tisztességes projekt megvalósítását azonban nehezíti, hogy az elcsent összegre nem csak a rendőrségnek, hanem a helyi maffiának is fáj foga, így két tűz között kell London, Turin, és az Alpok teljes szabadságot ígérő utcáin, illetve szerpentinjein (sőt, egy kis Carmageddonos beütéssel háztetők biztosította „légi-folyosókon") végigszáguldoznunk. Ehhez 3 Austin Mini Coopers és 11 további korabeli jármű áll rendelkezésünkre, s hogy játékunk ne csak egy „üres" menekülős programmá degradálódjon, a film hangulatának minél tökéletesebb módon történő megteremtésének érdekében a filmből már ismert karakterek (pl. Prof. Simon Peach, Lorna, Mr. Bridger stb.) fogják színesíteni az őrült tempó és izgalmas üldözések kettősére épülő játékmenetet.

MASTER RALLYE

▸ MICROIDS ● STEEL MONKEYS ● MASTER.STEELMONKEYS.COM ◂

ÚGY TŰNIK, AZÉRT A RALLY-VERSENYEK RAJONGÓI SEM KELL, HOGY TELJESEN HOPPON MARADJANAK ÍGY, AZ ÚJÉV TÁJÉKÁN

Bár a nagy durranásnak ígérkező Colin McRae Rally 3.0-ra még úgy legalább fél évet kell várni, azért az utóbbi hónapok rendre megörvendeztetik a nagyközönséget egy-egy, a műfajt érintő számítógépes adaptációval. A szimuláció persze nem sikerülhet minden esetben azonos módon és mértékben. Van úgy, hogy nem is elsődleges a valósághűség, ami persze nem azt jelenti, hogy a produktum ettől már rögtön csapnivaló, sőt éppen ellenkezőleg, lehet, hogy más értékek előbbre valók. Hogy pontosan mi is lehet fontosabb egy rally-program esetében, mint a maximális szimulációra való törekvés? Talán a játszhatóság, vagy a könnyed szórakoztatás? Hát persze, és aki még kételkedne, annak figyelmébe ajánlom a Microids által kiadott új rally-t, mely a Master Rallye névre hallgat.

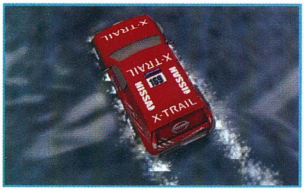
A név persze kissé ismerős lehet, hiszen 2000-ben a Digital Illusions már kiadott egy szimulátort Rally Masters néven. A szóazonosságon túl azonban a két játék között vajmi kevés kapcsolat fedezhető fel, leszámítva természetesen, hogy mindkét produktum az autósport kedvelőit célozza.

Mielőtt részleteiben bemutatnánk a Microids-féle alkalmazást, a félreértések, no meg a bevezető zárása kedvéért, gyorsan szögezzük is le: a Master Rallye egy hamísítatlan arcade racing game, ami annyit tesz, hogy inkább a játéktermi konzolok PC-s adaptációja, mintsem a valódi versenyek valósághűségre törekvő szimulációja. Nos, még mielőtt valaki kételkedne: igen, a Master Rallye minden versenyében vannak valódi gépi ellenfelek (hárman), akikkel egy időben kell indulni. A csoportos rajt vérre menő csatát szül, az ügyesség és gyorsaság mellett így a Master Rallye-ban gyakoriak lesznek a versenytársakkal történő koccanások, ütközések, azaz a soha véget nem érő kiszorítósdi, valahogy úgy, mint anno a Need For Speed fénykorában.

A játékot fejlesztő Steel Monkeys Team egy meglehetősen összetett játékmenettel lepi meg a felhasználókat. A programban ugyanis, leszámítva az egyszerű versenyt, a játékmódok összefüggnek egymással, pontosabban: teljesítésük függvénye a játszhatóság. Hogy mit is jelent mindez? Nos, kezdjük az elején.

A Trophy mód 3 szintből áll, minden szint 5 kupából tevődik össze. Egy kupa megnyeréséhez 3 szakaszpályát kell teljesíteni, melyeken a megszerzett helyezés különkülön is számít. A szakaszok önmagukban is kupák, melyek elnyerésén felül a helyezésért pont is jár. A legtöbb pont birtokosa nyeri a bajnokságot. A Trophy-k közül az első arany teljesítésével megnyílik a Master Rallye elnevezésű játékmód első szintje, ami tíz szakaszból áll. Itt a Trophy-tól eltérően szakaszeredmények nincsenek, csak az összeadódó összes játékidő számít. A mód nyertese a legkisebb idő alatt teljesítő (azaz a leggyorsabb) versenyző. A Master Rally kampánya szintén 3 szintből áll, azonban ezek csak a teljesített Trophy-elsőség után nyílnak meg. A Master pályákon elért elsőségekért egy újabb játékmód válik elérhetővé Invitation elnevezéssel. Hogy hangzik így elsőre, elég bonyolult?

Nos, a helyzet végeredményben az, hogy legyünk mindig mindenhol elsők, és nem lesz baj. Motivációnk lesz bőven, annyi szent, de vajon párosul-e ehhez megfelelő játékélmény, vagy már megint csak egy a végletekig kimért, az Extreme Rally-ból már ismerős pokoljárásra számíthatunk? (Értsd alatta: heveny próbálkozás okozta abszolút sikertelenségből fakadó agresszív Uninstall.) A válasz szerencsére nem; a Master Rallye



sokkal hamarabb lesz örömautózós kedvenc, mint közutálat tárgya. A felvonultatott autók ugyanis jól irányíthatók, és a szakaszpályák is meglehetősen felhasználóbarát vonalvezetésűek. A pályák kapcsán megjegyzendő, hogy szinte hibátlanok (értsd: bevehetőek, használhatók), ugyanis kis kivétellel 4x-5x olyan szélesek, mint a versenyautók, így igazán nagy ívű és változatos küzdelmekre alkalmasak. A menettulajdonságok közül a leginteresebben a kanyarodásos csúsztatást fogja használni minden játékos, mellyel szinte mellőzhető a fékezés.

A pályák teljesítéséhez 3-5 perc közötti időre van szükség, így például kis ráhagyással a Trophy mód első szintjének 5 kupája (15 szakasza) nem kevesebb, mint 75 percet vesz igénybe. Amennyiben az arany birtokosai lettünk, a Master mód első szintjéhez már mindössze 40 perc játékidőre van szükségünk. Az állásokat szerencsére a program automatikusan menti; a Trophy esetében kupánként (5), a Master esetében pedig szakaszonként (10). A Trophy mód a már említett ösztönzésen kívül további motivációkat is rejt az elérhető versenyautó-típusok képében: kezdetekkor 3 versenygép választható; míg egy kupa elérésével plusz egy, két kupa birtokában újabb egy, majd 3 kupa birtokában még egy autó vehető igénybe. A Master móddal ellentétben (ahol a szakaszok kötöttek) a Trophy-nál a kupák megszerzésének sorrendje szabadon választható.

A versenyautók a ma használatos típusok; képviselteti magát a Nissan, a Toyota, a Mitsubishi, a Dragon, a Tata, a Vauxhall (itthon ez Opel néven fut) vagy a Chevrolet is, mindösszesen 20 különböző típussal. Az egyes járművek tulajdonságai markánsan eltérnek egymástól, így például vannak kifejezetten nagy végsebességűek vagy rendkívül jól kormányozhatóak. Alapszabályként érdemes az arany középutat járva mindig olyan versenyautót választani, aminek minden tulajdonsága kiegyenlített, ugyanis a szélsőséges értékűeket szinte biztos, hogy megbánjuk egy-egy kampány során.
A pályákra visszatérve, melyekből 30 különböző van 7 országból (francia, német, olasz, orosz, török, spanyol, portugál), elmondható, hogy kifejezetten illenek az Arcade módhoz. A széles pályavezetés, mely inkább off-road jellegű, nélkülözi az aszfaltozást, és meglehetősen változatos magassági viszonyokkal bír. Szinte minden pálya alapeleme a hegynek (dombnak) fel, majd le. A sík terepet vízfolyások, tavak és erdők szegélyezik, míg a hegyvidékieken gyakoriak a mély szurdokok, hidak és vízesések, az elmaradhatatlan alagutakkal. A szakaszokon az „út" szinte minden esetben kissé egyenetlen, így a versenyzőknek bármikor számítani kell egy kis korrekcióra annak érdekében, hogy versenyben maradjanak. A hiba ára igen súlyos, köszönhetően a fejlett AI-nek. A gépi ellen ugyanis (hozzánk hasonlóan) soha nem retten vissza egy kis rosszindulatú (szándékos) koccanástól, mely esetekben veszteséget garantáltan helyezéseket is csúszunk hátra. A pályák talán egyetlen negatívuma, hogy a Master Rallye-ban nincs modellezve valós időjárás, ami meglehetősen meglepő így, a 2002. év elején. A másik ilyen szokásos, kicsit hiányzó dolog a versenynézetek közül a belső műszerfal hiánya, melyért cserébe 2 teljes belső, és 3 közel-felüli külső a vigasz.

A Master Rallye gépigénye meglepően szerény, ami egyáltalán nem baj, végre egy korrekt játék, amihez nem kell erőmű. A versenyek, a visszajátszás, illetve a menük alatt hallható popzene jól illeszkedik a stílushoz, ami sajnos nem mondható el a géphangokról és a környezeti effektekről, melyeken még igazán csiszolhattak volna egy kicsit a fejlesztők.

A Master Rallye nagy érdeme, hogy hónapok óta talán az egyik legjobban átgondolt és elkészített arcade racing game, ami különösen a széles és változatos pályák és a jól irányítható versenyautók miatt válhat sokak kedvencévé. Az egyjátékos mód gépi ellenfeleit felváltó valódi versenytársakkal szembeni Internetes és helyi hálózatos játéklehetőség már csak hab a tortán.

C5

SCHLESSER ORIGINAL

Vajon milyen típus a Master Rally dobozán látható mélykék rallyautó? Nos, a hivatalos megnevezése Original Schlesser, és Jean Louis Schlesser francia úr tulajdona, aki mellesleg versenyzői is. Schlesser úr történetesen a 2001. augusztus 1. és 11. között immáron hetedik alkalommal megrendezett FIA Cross-Country Rally Word Cup nyertese. A francia időeredménye 23 óra 25 perc 40 másodperc volt, mellyel mindössze 7 perccel előzte meg a második helyezett Mitsubishi Pajero V20-szal induló Kleinschmidt kisasszonyt, illetve 42 perccel a dobogó harmadik helyén végző De Meniust, aki Nissan Terranóval vett részt a 11 napos versenysorozaton.

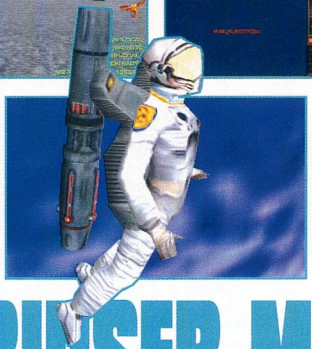
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 400Mhz CPU, 128MB RAM, 900MB HDD, Win9x/ME, 16MB 3D videokártya
JAVASLAT: PIII 733Mhz CPU, 256MB RAM, WinXP, 32-64MB 3D videokártya

Változatos pályák

Nincs időjárási szimuláció

90%



BATTLECRUISER MILLENIUM

▸ 3000AD ● 3000AD ● WWW.3000AD.COM ◂

SOK BOTLÁSSAL, NEHÉZSÉGGEL A HÁTA MÖGÖTT, DE MEGÉRKEZETT A CSATACIRKÁLÓK ÚJ NEMZEDÉKE, A CÍMBEN SZEREPLŐ JÁTÉKKAL AZ ÉLEN.

A „pénz beszél, kutya ugat" iskolapéldájának jellegzetes története a 3000AD-é. A lelkes kis fejlesztőcsapat a kezdet kezdetén sokévnyi munkát, plusz rengeteg pénzt ölt a C64 és Spectrum gépeket zabolázó elődeink legendás Elite-jének feltámasztásába, hogy a szabadság édes érzését továbbvigye az űrben. Ám az Úr 1996-ik esztendejében, a munka befejezése előtt, a kapzsiság legyőzte a racionalitást, a Take 2 és Gametek duó – fejlesztői hozzájárulás nélkül – piacra dobta a félkész programot. A bukás elkerülhetetlennek látszott, és az ártatlanul szenvedő gárda szögesdrótok mögé húzódva, a szülőket gyakori csuklásra, önmagukat pedig a „szaporodásra" felszólító közlemények tucatjaira készítették fel magukat. A játék szülőatyja, Derek Smart, azonban nem csüggedt, a stuffot alig egy év alatt kikalapálta, sőt ingyen és bérmentve odavetette a nagyközönség elé, s lám, a puskacsövek elfordultak. A továbbiakban vadregényes fordulatok helyett kemény munka következett. '98 végén már meg is jelent a következő verzió, igaz, először csak a tengerentúlon élvezhették a 3D-s kártyák előnyeivel járó bővített cirkálást, de a következő évben, hála a GT Interactive-nek, a csatahajók lassan átszivárogtak a jó öreg Európába is. A sorozatgyártás nem állt le, a szimulátorként regisztrált játék kronológiájában pedig elérkeztünk a millenniumi rész kapujába.

A játék kapcsán gyakran felmerül, hogy vajon tényleg határok nélküli szórakozásról szól-e a történet? Hisz' a teljes felhasználói szabadsággal tömjénezett alkotásokban az interaktivitás többnyire töltényszámolással kezdődik, és a „vérzéses helyek" feltűnésével végződik, pedig az irány és a hozzátartozó recept egyszerű, akár az Elite vagy a Battlecruiser sémája: csak a fagyos űr pisláköló fényei állandóak, minden más a játékostól függ. Ehhez az ősrobbanás eredményeiből most körülbelül egy 75 planétából és majd' 150 holdból álló univerzum jut, amelynek réseit csillagködök és térbeli anomáliák töltik ki. A mi szerepünk, ha netán vérbeli kalandorként a játék „Roam" feliratú részét célozzuk meg, szinte a végtelenségig flexibilis. Tizenkét választható faj tizenhárom különböző életpályáját futhatjuk be, minden kötöttség nélkül, számos további kombinatív elem – választható hajó, tovább szűkíthető karakterspecializáció – felhasználásával. Lehetsz katona, flottaparancsnok, elit pilóta vagy űrgyalogos, alakíthatsz fosztogatót, esetleg rendőrt (jól gondold meg ;)), de orientálódhatsz békésebb foglalkozások felé, hogy diplomataként hazád, kereskedőként a profit, vagy felfedezőként a tudomány szolgálatába állj.

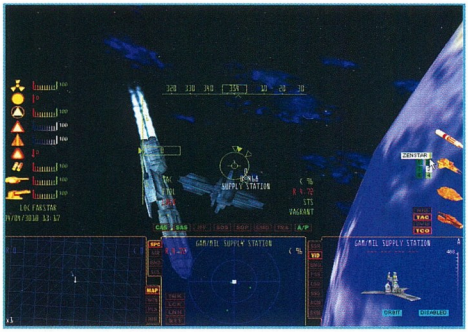
'No limit' – nincs határ, bármit megtehetsz, bármit megvehetsz, mindent kipróbálhatsz. Az űrben, földön, vagy levegőben fellelhető egységek túlnyomó része vezethető, csak a „lebetonozott", vagy személyzet nélküli apróságok jelentenek kivételt. Kiszállva a kisebb járművekből tovább élesedik a helyzet, gyalogosként is harcolhatsz,

BATTLECRUISER ONLINE

Pay-for-play produkció lesz a multiplayer kategóriában, tehát fizetni kell az 1800 játékos egyidejű küzdelmét támogató szerverek "költségeit". Cserébe humán embertársaink szenvedését, illetve karrierjét rövidíthetjük a most bemutatott rész lehetőségeinek függvényében - a szabad karaktergenerálás megmarad, kereskedni, vadászni továbbra is lehet majd, csak épp a világhálón.

BATTLECRUISER TACTICAL COMMAND

Szintén a távoli jövő zenéje, és egyben a nyálelválasztó mirigyek legkomolyabb ingerületét okozza azzal az egyetlen apró ígérettel, hogy a 3D végre beköltözik mindenhová. Az épületek, űrállomások belsejét személyesen fedezhetjük fel, a hídon sem egyedül árválkodunk többé - arc nélkül -, hanem komplett, fullextrás berendezés lesz, legénységgel, tökéletesen modellezett belső terekkel. A harc végre elér a hajó belsejébe is, a nyavalyás behatolókat "igazi" tűzpárbajban intézhetjük el, és a Trekkes módszer - átsugárzás a szomszéd bázisra, vagy hajóra - előben vizsgázik majd.



egészen pontosan űrgyalogosként is. A cél minden melónál a pénz- és tapasztalatszerzés. Illegális árukkal tömött űrjárgány vagy rakétákkal és lézerekkel tapétázott csatahajó, egyre megy, laza utazgatás az egész, és némi kaland az idegen fajok közt kolbászoló érdekes, hasznos, vagy megsemmisítésre kijelölt NPC-kkel, eközben szorgosan látogatva az űrállomásokat túladhatsz a szajrén, spécizheted a hajód, és ha extra lóvéra vágysz, néhány bányászrobottal még a holdak nyersanyagkészletét is megcsapolhatod.

Az okító és instant missziókat leszámítva a hivatalos campaign lehet még véres próbája a pudingnak, miáltal egy szép hosszú cím (Terran Military Commander) és nagy kupac ellenség büszke tulajdonosaivá válunk – hű katonaként a feljebbvalók kényének-kedvének kiszolgáltatva. Cserébe viszont világos, átlátható parancsokat kapunk, és a legnagyobb hadihajókat vehetjük kezelésbe – mondjuk az Aestorm néven futó szuper hordozót (116 fős legénység, vadászgépek, szállítójárművek, földi erők és pusztító fegyverek). A beépített NAVITRON rendszerrel a hiperhajtóművek korában – féregjáratokon, ugrókapukon keresztül – utazunk oda, ahová éppen a kötelesség szólít, eközben a legénység automatikusan teszi a dolgát, és csak a problematikusabb ügymenetek – javítás, feltöltés, behatoló keresése, szállítóhajókra történő vezénylés – során kell közbeavatkozni. Szokás szerint a harc nem maradhat el, rendszeresen belebotlunk valami piros pöttybe a radaron – különfélek fajok és érdekszövetségek nem túl barátságos hajóiba. Bármilyen apró, ártatlan szituáció, például egy későn leragadt szállítóeszköz, komoly bonyodalmat okozhat: egyszer „átszállt" hozzám pár „intruder" valami hasonló taligáról, és mire kipucoltam őket, már csak a kenyérpirító működött ;). Ettől kezdve az óvatos jelzőt biggyesztettem a nevem mellé, és megtanultam, hogy a radarsugárzás csökkentése, az álcázó-mező bekapcsolása, valamint a készenlétben tartott fegyverrendszer életmentő lehet. A vészhelyzetben űrbe parancsolt apró vadászok is sokszor kihúztak a csávából, sőt, saját személyes ügyintézés címén, a parancsnokot – mármint az alteregómat – rendszeresen lezavartam a hídról a hangárba némi lőgyakorlatra az egyik „darázzsal". A további hadműveletekhez rengeteg sci-fi-elem került még bele, van transzporter és vonósugár, lehet orbitális pályáról bombázni, szondát küldhetünk előre felderítés gyanánt, flottát szervezhetünk, űrállomásokat foglalhatunk el, és még sorolhatnám.

Sajnos a lehetőségek kihasználásához vezető út görögyös, az irányítás és a kezelőfelület tervezői szabadidejükben valószínűleg kínai újságokat elemeznek szótár nélkül, és onnan az ihlet, hogy az elrendezés és a billentyűzetkombinációk útvesztőiben toporgó játékost állandóan a málnásba csalják. Sikerélményt a hanghatásokért felelős részleg sem könyvelhet el, az hagyján, hogy a világ minden faja kiválóan beszéli Shakespeare nyelvét – oda se neki, ha a Csillagkapunál nem tűnt fel, itt is elmegy –, amúgy ez még a minőségi rész, ám minden más nyikkanás a hangfalból kritikán aluli. A lézerek hangja, összevetve az elmúlt tíz év statisztikájával, messze a leggyengébb, a hajtóműé valami förtelem, a robbanásoké és a találatoké talán árnyalatnyival jobb. A beosztottak visszajelzésein és néhány nívósabb alapzörejen kívül füleszteleg eléggé zérós alkotással állunk szemben.

A látvánnyal szintén nem kerültek etalonközelbe, pedig a grafikai felbontás 1280x1024-ig húzható 32 bites színmélység mellett, továbbá támogatja a DirectX 8-at és a GeForce-kártyákat. A kérdés csak az, hogy minek, ugyanis közepes színvonalnál többet nem tudtak kipörgetni a technikai adottságokból, talán az űrrész, különösen a galaktikus anomáliák – féregjáratok, fekete lyukak látványa és a csillagködök képe – villantanak meg valami szépséget. A bolygók azonban szögletesek, és a rájuk feszített textúra is hervasztó közeliben. A hajók külseje „elmegy", de belső térről a HUD-on (Head-Up Display) kívül még a szupercirkálóknál se álmodozzunk – ami hangulatilag érzékeny veszteség, ráadásul a 2.0-ás verzióban volt valami 2D-s „katyvasz", tehát nem ártott volna azt továbbfejleszteni. A kézitusákhoz idomított FPS-rész színvonala kéthárom éve talán elcsábított volna, de most, az új Wolfenstein mellett szinte érdektelen. Amúgy a fegyverek megvannak, és a bolygófelszín sem üres – tankok, csapatszállítók randalíroznak a monumentális épületek között, ám a gyalogosok – intelligencia nélküli, messzeségből lövöldöző pontszerű halmazok – becserkészése eléggé unalmas. Közelről ugyan jobban festenek a delikvensek, és állítólag részletes sérülésmodellezés fűszerezi mindezt – hát, nem tudom, én böcsülettel szórtam a skulót, de ilyennel nem találkoztam, csak kiábrándító nyögések jöttek a találat után. Egy kisebb vadászgéppel garázdálkodva földközelben, vagy épp a távoli űrben fordul a kocka, végre az intelligencia sem hiányzik, a lehetőségek tágak, és a méretarányok miatt a látvány is feljavul. Sommázva az eddigieket, azért nem olyan rossz a kép, hisz' egy „all in one" produkciótól nem várhatjuk el, hogy minden fázisában tökéletes legyen – vagy igen!?

A végső mérleg egyik serpenyőjét a kivitelezés problémái húzzák, a másik oldalon pedig a játékmenet egyensúlyozik. Átláthatóbb kezelőfelület, mondjuk, valami hídféle, ahol beosztottak sürögnek, aztán szebb, naprakészebb grafika és minőségi hangélmény után könnyű dolgom lenne, hisz a többi megvan, a játék alapjai döbbenetesen jók, és nem napokig tartó röpke fellángolást, hanem hosszú hónapokra elegendő tömény szórakozást ígérnek.

Tika

BATTLECRUISER MILLENIUM XP

A jövőben megjelenő fejezetek közül a Millenium XP (Xtended Play) két részletéből az első, a hagyományos űrkategóriát erősíti tágabb univerzummal, új egységekkel, küldetésekkel, és az eddig hanyagolt Station Commander, Starbase Commander, és Naval Commander karrierrel érkezik. A második rész már jóval többet nyújt, a távoli jövőbli csatatérré változtatja a Földet, és az összes BC-s egységet a mai haditechnika szintjére redukálja, a hatalmas csillaghajókból repülőgép-hordozók lesznek, a Warmonger cirkálókból az Aegis osztály szuper hajói, a Templon vadászok F-14 Tomcatté vedlenek, és így tovább, egészen a gyalogos katonák Land Warrior programba történő beillesztéséig.

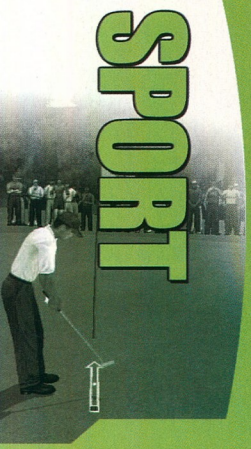
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300Mhz CPU, 64MB RAM, 16MB 3D videokártya, 500MB HDD **JAVASLAT:** PII 500Mhz, 128MB RAM, és egy izmosabb videokártya (pl. GeForce 2-3)

Több műfaj egy dobozban
Szabad, fantáziadús játékmenet
Taktikai lehetőségek

Grafika
Hangok

78%



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▸ ACTIVISION ● NEVERSOFT ENTERTAINMENT ● WWW.ACTIVISION02.COM/TONY_HAWK ◂

Az Activison nem bíz semmit sem a véletlenre, legalábbis ami a programfejlesztést illeti, ugyanis a Tony Hawk's Pro Skater harmadik része egy gondos és kiterjedt munka eredményét mutatja. Noha az elődök is megérdemelten foglalták el a helyüket a sportprogramok felső kategóriájában, a mostani epizód még ezekre is rátesz egy lapáttal. Elsősorban a játék sebességén javítottak, annak ellenére, hogy sokkal részletesebb lett a kidolgozás, és mind az egyéni, mind az általános trükkök animációja is kibővült. A megfelelő hangok is hozzátesznek egy adagot a játék élvezetéhez. Emellett jobban kidolgozott pályákkal találkozunk, ahol akár többjátékos módban is játszhatunk a haverok ellen. A pályák természetesen a világ profi gördeszkásainak kedvencei közül kerülnek ki, így megtalálhatjuk a fővárosnak számító Rhode Island-i pályát, valamint Rio de Janeiro, Los Angeles, Tokió, Párizs pályáin is bizonyíthatunk. A játék 12 szereplője pedig a jelenlegi gördeszkás királyok közül kerül ki, és valahogy már felesleges is mondanom, hogy mindenkinek saját trükkgyűjteménye van.

A PC-s megjelenés valamikor április táján várható, míg PS2-őn már most is élvezhető a cucc.

63 ... Championship Manager Quiz
64 ... RTL Ski Jump 2002

TARTALOM

1. FIFA 2002	Electronic Arts
2. NHL 2002	Electronic Arts
3. NBA Live 2001	Electronic Arts
4. Champ. M. 2001/2002	EIDOS Interactive
5. Virtual Pool 3	Interplay
6. Links 2001	Microsoft
7. Tony Hawk's 2	Activision
8. Tiger Woods 2001	Electronic Arts
9. 3D Ultra Mini Golf	Sierra
10. Trophy Bass 4	Sierra

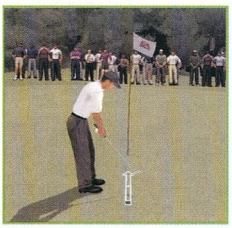
TOP 10

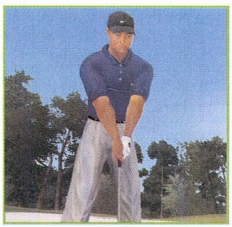
Salt Lake 2002	2002/01	EIDOS
Jimmy White's Cueball World	2002/02	Virgin
ESPN NFL PrimeTime 2002	2002/02	Konami
Tiger Woods PGA Tour 2002	2002/02	Electronic Arts
High Heat Baseball 2003	2002/03	3DO
Tony Hawk's Pro Skater 3	2002/04	Activision
Championship Manager 4	2002/09	EIDOS Interactive
Euro Tour Cycling	TBA	Akaei
NASCAR Heat 2002	TBA	Infogrames
X'treme Roller	TBA	Microids

ELŐREJELZÉS

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

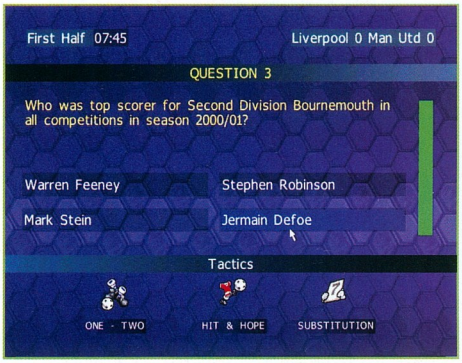
▸ ELECTRONIC ARTS ● HEADGATE STUDIOS ◂





Koncentrálás, a tökéletességig fejlesztett technika és biztos tartás. Többek között ezek jelentik az alapot a golf nevű sporthoz, amit manapság már egyre többen kezdenek el. Az ilyen típusú játékoknak már meglehetősen hosszú történelme van, hiszen a PGA sorozat a kilencvenes évek elejéig nyúlik vissza. Ezt a sorozatot folytatja most ismét az Electronic Arts és a Headgate Studios a nemrégiben bejelentett Tiger Woods PGA Tour 2002 programjával, melyben a golfcsillagok egy kibővített csoportjával (pl. Parvenik, Calcavecchia) szállhatunk versenybe a hét darab, tökéletességig feldolgozott pályán. Ezek kis száma jelentette eddig a legnagyobb problémát, de ez a hetes szám valószínűleg kielégítő lesz mindenki számára.

A PS2 tulajdonosok is kapnak a jóból, de számukra a sport egy kicsit egyszerűsített lesz, mivel inkább a szórakozás felé vitték el a mércét a PC-s verziót jellemző szimulálásról. Így pl. alkalmunk nyílik osztott képernyőn, egymás ellen játszani. Természetesen az nyer, aki hamarabb beszórja a bogyót a lyukba ☺, és az ütésszám nem számít. Ha valakinek mindez még mindig nem lenne elég, akkor az extra pályákkal is megpróbálkozhat, ahol nem feltétlenül a realitás dominál.



CHAMPIONSHIP MANAGER QUIZ

EIDOS INTERACTIVE ● KING OF THE JUNGLE ● WWW.SIGAMES.COM

FOCIKVÍZ ANGOL MÓDRA - EGYESEK GYOMRÁT MEGFEKHETI, DE AZ IGAZI ÍNYENCEKNEK FELEJTHETETLEN ÉLMÉNYBEN LESZ RÉSZÜK!

Bár a Championship Managernek már hosszú évek óta bérelt helye van gépem merevlemezén, mégis fenntartással kezeltem a CMQ megjelenéséről szóló híreket. Sok példát láthattunk már arra, hogy egy patinás név segítségével próbálnak rásózni valami vacakot a gyanútlan vásárlókra, és hát valljuk be: egy kvízjátékot – leszámítva persze a kérdésadatbázist – egy átlagos programozó két nap alatt összedob. A fentiek ismeretében úgy érzem, érthető, hogy a program első indításakor nem éreztem átütő lelkesedést. Pár óra felhőtlen szórakozás után azonban rá kellett jönnöm, hogy félelmeim alaptalanok voltak: a Championship Manager család legifjabb tagja nem hoz szégyent felmenői jó hírére!

A játék stílusa hivatalosan „footsie pub game", és bár tudtommal hazánkban nem sok kocsmában van lehetőség számítógépes játékokat játszani, a meghatározás mégis jól tükrözi a program hangulatát. Lehetőségeink, ha nem is határtalanok, legalábbis számosak: a főmenüből az egy- és kétjátékos, illetve az úgynevezett "Pub Quiz" játékmódok érhetők el. Ha nincsen társaságunk, akkor lehetőségünk nyílik a gép ellen mérkőzést vívni, vagy választhatjuk a „vajon meddig bírom hiba nélkül?" játékot. Utóbbi nem sok szót érdemel, ám az előbbit mindenképpen érdemes bővebben is bemutatni. Ez egyfajta táblás játékra hasonlít, ami egy focimeccset imitál, melyen az angol bajnokság első négy osztályából, illetve a skót premier ligából választott csapatok mérhetik össze erejüket. A pálya stilizált felülnézeti rajzán kell a labdát ide-oda (de lehetőség szerint az ellenfél kapuja felé) passzolgatni. A játékszert fogadni képes játékosokat a rajzuk alatt megjelenő témakör-megnevezés különbözteti meg a többiektől. Ha kiválasztjuk a megfelelő csapattársat, kapunk egy kérdést az adott témakörből, amelyre négy lehetőségből kell kiválasztanunk a helyes választ. Van három segítségünk is: a közönség, a telefon és a számítógép – ja, bocsánat, ez nem az a játék…☺ Szóval: kétszer tippelés (ha elsőre nem jön be, kiválaszthatunk egy másikat), felezés (két rossz válasz eltűnik) és csere (új kérdést kapunk). Ha ráhibázunk a megoldásra, sikerül a passz, ellenkező esetben az ellenfél megszerzi a labdát. Gólt úgy érhetünk el, ha sikeresen a másik csapat kapusához továbbítjuk a bőrt – a segítségeket érdemes ezekre a sorsdöntő pillanatokra tartogatni. A mérkőző felek kiválasztásának mellesleg annyi jelentősége van, hogy a kérdések egy része kifejezetten ezekre a klubokra lesz kihegyezve. Fontos tudnivaló, hogy ebben a játékmódban szűkös időlimiteket szab a program, aminek több következménye van: egyrészt a meccsek kellemesen pörgősek, másrészt megfelelő angoltudás nélkül, szótárazgatással élvezhetetlen a CMQ. Akik viszont nem ütköznek nyelvi akadályokba, azok egymás ellen is csatázhatnak a fent leírt módon, vagy vívhatnak tizenegyes-párbajt, ahol a büntetőket kvízkérdések helyettesítik. Érdekes koncepcióra épül az utolsó, „Pub Quiz" játékmód: a készítők elgondolása szerint a focihívő kocsmalátogatók a jövőben böfögőverseny helyett ezzel döntik majd el, hogy ki a csehó királya. Itt jönnek sorban a kérdések, véletlenszerűen választva a 11000-ből, és elvileg mindenki felírhatja magának a tippjeit, majd a végén megnézhetjük a helyes megoldásokat, és bajnokot avathatunk – kissé kőkorszaki megoldás, de egy nagyobbacska társaság esetén még mindig ez a legjobb. Itt jegyezném meg, hogy bár nemzetközi tornák és európai kupák is szerepelnek a témakörök között, alapvetően az angol (illetve skót) bajnokság adatai, statisztikái, rekordjai és érdekességei szolgáltatják a kérdések zömét. Tekintve, hogy a CM-kultusznak a labdarúgás őshazájában él a legtöbb követője, ez csöppet sem meglepő.

Ritkán csalódom olyan kellemesen egy játékban, mint most a Championship Manager Quizben. Amilyen egyszerű, olyan szórakoztató és megunhatatlan – minden a helyén van benne. Fociőrülteknek kötelező darab.

Immortal

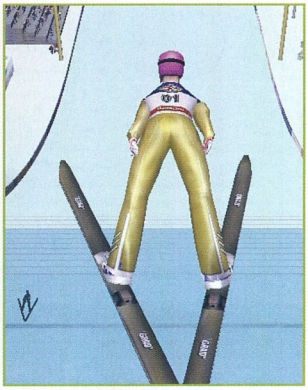
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-400, 64 MB RAM, 50 MB HDD JAVASLAT:
Szerintem ennél gyengébb gépen is tökéletesen fut a játék

Jól kitalált játékmódok
Megunhatatlan

Nyelvtudás kötelező!
Az angol piacra készült

88%



RTL SKI JUMP 2002

RTL ENTERPRISES ● VCC ENTERTAINMENT ● WWW.SKISPRINGEN2002.DE

EGY KÜLÖNLEGES SPORTÁG IGÉNYES FELDOLGOZÁSA - AKI ETTŐL NEM KAP KEDVET A SÍUGRÁSHOZ, AZ SEMMITŐL

Vannak sportok, amelyekből képtelenség értelmes számítógépes feldolgozást készíteni – gondolom, sokan emlékeznek még a jó öreg C64-en dívó, joystickrángatós futóversenyjátékokra. Nem kis feladatra vállalkozott hát immár három éve az RTL Enterprises, amikor elhatározta, hogy egy síugrás-szimulátorral áll a publikum elé. Hogy sikerrel vették az akadályt, mi sem bizonyítja jobban, hogy idén is megjelent a játék aktualizált verziója.

A fejlesztőket nem érheti szemrehányás: szinte minden területen dicséretesen színvonalas terméket adtak ki a kezük közül. A prezentáció igen tetszetős: az igényes menüben a többféle játékmódon és a beállításokon kívül a „Multimedia" pont alatt egy kis lexikont is találhatunk, melynek segítségével betekintést nyerhetünk a síugrás múltjába és jelenébe, megismerhetjük a szabályokat, a sportág sztárjait, és persze statisztikák sem maradhatnak el. Igen barátságos húzás ez a készítők részéről, hiszen mifelénk talán nem sokan mozognak otthonosan a síugrás világában. Ezen azonban könnyen segíthetünk: aki kellően belemélyed a játékba, az garantáltan szakértője lesz ennek a különös, látványos sportnak. A programban megtalálható minden, ami a síugráshoz kapcsolódik: 20 sánc, 72 síugró és négyféle versenymód. Utóbbiban megtalálhatjuk a négysáncos tornát, a világbajnokságot, a sírepülést és a csapatversenyt, melyeken akár egy egyszerű verseny, akár egy karrier keretében is részt vehetünk. Mindkét esetben ki kell választanunk az irányítani kívánt versenyzőt: ha nem tetszenek az előre generáltak, akár magunk is elkészíthetjük saját sportolónkat. Lehetőségünk nyílik a külső személyre szabása mellett hat paraméter segítségével a síugró tulajdonságait is meghatároznunk, persze meglehetősen szűkre szabott pontkeretből gazdálkodva. Mégsem érdemes elkeseredünnk, ha kissé zsengére sikeredik újdonsült ugrónk: a karrier módban különféle képességű edzők segítségével kisebb-nagyobb pénzösszegek ellenében fejlesztheti versenyzőnket. A síugrásban azonban az egyéni adottságok ek tudás mellett nagy szerepe van a felszerelés minőségének is. A megmérettetések között szponzoroktól és díjakból szerzett pénzünket a tréningek mellett így a legkülönfélébb overallok, lécek, sisakok, szemüvegek, kesztyűk, lábbelik, sőt viaszok megvásárlására fordíthatjuk.

Mielőtt azonban belefognánk karrierünk építésébe, nem árt egy kis gyakorlás. A „Practice" menüpont alatt minden létező paramétert beállíthatunk, így kiválaszthatjuk a helyszínt, az ugrót, és részletesen testre szabhatjuk az egyébként véletlenszerű időjárási paramétereket. Ha mindezzel megvagyunk, rövid töltögetés után a sánc tetején találhatjuk magunkat. Letekintve a mélybe konstatálhatjuk, hogy a grafikai kivitelezés kellemesre sikeredett, a helyszínek kidolgozottsága részletgazdag, kellően sok pályamenti objektummal. A távoli, havas hegycsúcsok és az alattunk elterülő mélység láttán az is átérzi majd ennek a sportnak a nagyszerűségét, akit eddig hidegen hagytak a TV-közvetítések. Gyönyörködésre azonban nincs sok időnk, hiszen indul a száguldás: a sánc alján, az elrugaszkodásnál már 90 km/h-nál is nagyobb sebességgel siklunk! Ebben a fázisban az egér lágy jobbra ill. balra mozgatásával kell súlypontunkat középen tartani egy kis kijelző segítségével. Az elugrás a bal gomb lenyomásával történik, ennek időzítése különösen nagy jelentőséggel bír. A levegőben az egér gyors hátrahúzásával vehetjük fel a V-pozíciót. Továbbra is fontos az egyensúly megőrzése, amit most már a szél is nehezít. Földet érés előtt az egér előretolásával álljunk a megfelelő testhelyzetbe, majd a megfelelő pillanatban nyomjuk le ismét a bal gombot. Ha valamit elrontottunk, annak csúnya bukás lesz a következménye, de ne keseredjünk el: míg az irányítás elsajátítása nem nagy ördöngösség, technikánk tökéletesre fejlesztése sok időt fog igénybe venni.

Az RTL Ski Jump 2002 egy három év tapasztalatán nyugvó, abszolút professzionális játék. A témaválasztásból adódóan az irányítás megoldása jelenthette a legnagyobb kihívást, aminek a fejlesztők ezzel az eredeti, teljesen egér alapú módszerrel tökéletesen megfeleltek. Talán csak a sportág viszonylagos ismeretlensége akadályozhatja meg – legalábbis mifelénk – hogy a program szélesebb körben is elterjedjen.

Immortal

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-300, 64 MB RAM, 3D kártya
JAVASLAT: valószínuleg nem támaszt különösebb igényeket

Nagyon tartalmas
Igényes kivitelezés
Lexikon

Nincs hálózati multiplayer

87%

Hi-File one

Első szórakoztató-elektronikai és játékprogram szakkiállítás

2002. február 01 - 03-ig

szakmai nap: február 01.

PESTI VIGADÓ

Bp. V. ker., Vigadó tér 2.

Szervező: EXPO FAIR, Tel./Fax: 433-34-60, forfair@axelero.hu

www.lscomputer.hu

Több mint 2000 termék friss árával

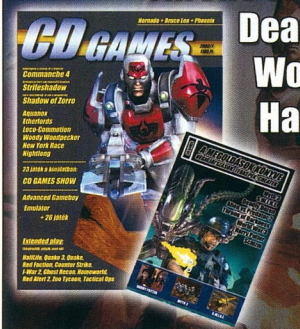
Leadtek és ATI videokártyák - a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok - a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok - a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten * - a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

*komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

Végigjátszások, térképek:

Alien vs Predator 2
Throne of darkness
Deadly Dozen
World War 3
Harry Potter
S.W.I.N.E.
Schizm
Myth 3



Már kapható az újságárusoknál!

PC GAMES DVD

Minden, ami téged is érdekel.

S.W.I.N.E. NYEREMÉNYJÁTÉK

Bizonyára profik vagytok már S.W.I.N.E. ügyben, így nem okozhat gondot az alábbi 3 kérdés megválaszolása:

1, Milyen növényt lő ki a rakétás egység időnként?
2, Mi a fejlesztőcsapat neve?
3, Milyen állatok harcolnak a programban?

A helyes megfejtést beküldők között az Automex Kft. 3 db eredeti S.W.I.N.E. programot sorsol ki!

A megfejtés mellé a 82. oldalon található játékszelvényt kell elküldenetek.

Beküldési határidő: 2002 február 15.
Cím: PC.GAMES - S.W.I.N.E. játék - 1325 Bp. Pf.:315

KVÍZIÓ

A HÉT VILÁGCSODA

AUTOMEX ● TIVOLA WISSEN ● WWW.AUTOMEX.HU/

VÁGÓ ÚR KÉREM, ÁLLJUNK MEG EGY SZÓRA, HÁTHA MI IS MILLIOMOSOK LEHETÜNK EZZEL A SZOFTVERREL...

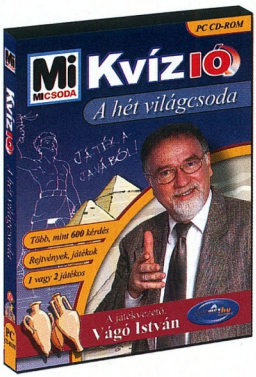
Vágó István személyéről tudni kell, hogy - bár most éppen egy kereskedelmi tévénél dolgozik -, azon egyéniségek közé tartozik, aki nem adja a nevét holmi ócska, bóvli dolgokhoz, és legyen az bármilyen vetélkedő, vagy műsor – biztosak lehetünk benne, hogy személyével úgymond garantálja a minőséget. Többek között ezért is jó Vágó-féle műsorokat nézni, mert azon kívül, hogy szórakoztató, kikapcsoló, a gondolkodást is megköveteli tőlünk – mégpedig igen magas fokon.

A Mi Micsoda könyvek kínálatáról is hasonlóan pozitív hangnemben tudnék nyilatkozni, azaz a könyvsorozat is inkább az információadásra helyezi a hangsúlyt, ámbátor olyan hangvételben és reprezentációban, hogy minden egyes ember, legyen fiatal vagy idős – örömmel lapoz bele.

Nos ezen két, egymás nélkül is tökéletesen működő „szervezetnek" az ötvözését láthatjuk viszont az alant elterülő Kvízióban, az Automex kiadásában. Lássuk milyen lett…

A világ hét csodáját kiskoromban megtanultam, így nem esett nehezemre emlékeimből felidéznem, mik is voltak azok – bár, hogy őszintén megmondjam, ezen túl nem is nagyon jutottam, akár már a legnagyobb részletben is jócskán hibáztam volna…

Pediglen ezen szoftver nem másra lesz hivatott szolgálni, minthogy Vágó István bácsi vezetésével, kvízszerű játékok közepette felelevenítse, vagy ne adj Isten, teljesen megtanítsa mi jó dolog történt az emberiséggel az ókor világában. Ebben a kezelőfelület abszolúte partner tud lenni, hiszen az animált felszín a lehető legegyszerűbb navigációt biztosítja, ami még a legkisebb korosztálynak sem jelenthet gondot. Egy képzeletbeli történeten végighaladva mélyíthetünk tudásbázisunkon az ókorral és csodáival kapcsolatban, például arra is választ kapunk majd, hol volt Szemiramisz függőkertje, vagy hogy mi célt szolgált a rodoszi Kolosszus. Természetesen az elhangzott anyag után mindezt számon kérik rajtunk, azaz úgymond tanúbizonyságot kell tennünk figyelői képességünk tökéletességéről.



Ennél a résznél kell megemlítenem, hogy Vágó úr nem csak mint reklámfigura van jelen a programban, hanem szerves részeként annak, folyamatosan magyaráz, segít, és ha szükség van rá dorgál. A tények mellett több száz kérdést (egészen pontosan 600 darabot) találunk benne, melyeket további nehézségi fokozatokra bontva kategorizáltak. Attól sem kell megijedni, hogy netán a külvilágot kizárva monitor előtt üldögélésünkből teljes mértékben elzárkózunk, hiszen a korongot nem csak egyedül vehetjük kezelésbe, hanem társunkkal, barátunkkal, családtagjainkkal úgymond egymás ellen is próbára tehetjük a megszerzett tudásunkat.

A szoftver bátran ajánlható az összes létező korosztály számára, már csak azért is, mert maga a téma egy remek időt ölel át, másrészt pedig akár innen tanuljuk meg, akár csak felelevenítjük ismereteinket – ez ideális választás.

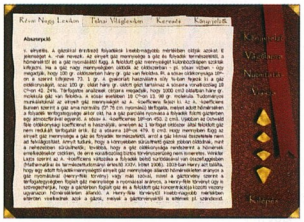
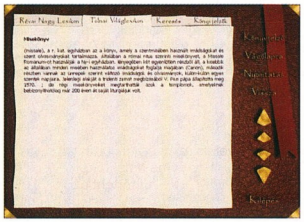
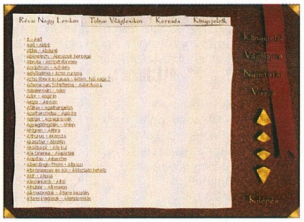
Bagó Péter

TRAINZ

STRATEGY FIRST ● AURAN ● WWW.AURAN.COM/TRAINZ/

Gyűjtögess, tervezz és vezess – lehetne akár bármely makettos kolléga jelszava az elkövetkezendő időkre vonatkozóan, vagy úgy egyáltalán: az élete minden pillanatára vetítve. Néha megállok egy percre a nagy rohanásban és körülnézek ezek között az emberek között, akik gyűjtögetnek, mérnöki pontossággal tervezgetnek, hogy aztán kikapcsolódásként vezethessenek valamilyen járművet. Ki repülőt, ki autót, ki vasutat. És itt lép a képbe az Auran saját fejlesztése a Trainz, ahol egy komplett terepasztal szimulációt kapunk. A fenti 3-as szabály érvényesül a játékban is, hiszen ez a három szakasz szolgáltatja majd a program gerincét, oly módon, hogy először szükségünk lesz egy jármű keretre, utána egy terepasztalra, és végül pedig letesztelhetjük, mi módon alkottuk meg az egészet. A grafikára igazán nem lehet panaszunk, bátran állíthatom, hogy az Auran Jet néven futó motor előtt le a kalappal!
Az első lépésben tehát mozdonyok százai közül kell szelektálnunk ízlésünknek, vagy pénztárcánknak megfelelően – amit nem csak a program adatbázisából, hanem később az Internet beiktatásával is megtehetünk (merthogy ez egy ilyen, később is bővíthető játék) – majd kreálhatunk egy saját sínpályát. Meg köré állomásokat, meg úgy az egész terepet. Mi dönthetjük el hol lesz domb, alagút, víz – bármi! És mint aki jól megérdemelte munkája gyümölcsét, láthatjuk végigszáguldozni piciny kis vagonjainkat a virtuális terepasztalunkon, akár külső, akár belső nézetből egyaránt. Végszóként mit is mondhatnék még? Az ötlet frenetikus, a megvalósítás klasszis, a vásárlás ténye pedig helyes döntés.

Bagó Péter

RÉVAI & TOLNAI LEXIKON

AUTOMEX ● CYBERSTONE ● WWW.AUTOMEX.HU/

Szemem végigpásztázta a monoton magányban fekvő könyvespolcot, és mindig felcsillant, ha valami színes, vagy nagy alakú könyvhöz ért. Főként a képek miatt szerettem megmászni a falat, hogy kincsként vetődhessek rá egy-egy szerzeményre. Igen, valamikor úgy 1-2 éves koromban volt még ez, de arra emlékszem, hogy a színes és érdekes könyvek között a legmagasabb pozícióban helyezkedtek el a barna könyvek. A nagy, tekintélyt parancsoló – most már tudom – lexikonok. Míg kisebb voltam, nem sok érdekeset találtam egy Révai, vagy Tolnai névvel fémjelzett súlyzónak is beillő gyűjteményen – révén az iskolai tanuláshoz hasonlatosan túlságosan is kötelező érvényűnek tűnt – ámde felnőtt éveimhez közeledvén egyre inkább volt szükségem olyan adatokra, információkra, melyek pár lap felütése után máris az ölembe hulltak, s bizony ekkor döbbentem rá igazán: mennyire hasznos is egy ilyen kiadvány.
Gondolom azt nem kell ecsetelnem, hogy a számítógépes felhasználó az évek során mennyire el tud kényelmesedni, s bizony a temérdek Internet mellett eltöltött óra után egy könyv kinyitása, és abban egy-egy tételnek a megkeresése komoly gondokba ütközhet… Nos, a probléma elég régóta körvonalazódni látszik egy olyan multimédiás CD-ROM képében, mint például ez itten, azaz hypertext megoldással egyszerűen ráraktak a könyvet a korongra. De rögtön mindjárt kettőt is, hogy ne lehessen okunk panaszra, így a Révai és Tolnai lexikonok összesen 32 kötete áll azonnal rendelkezésünkre. Ez nagyjából 40.000 gépelt oldalnak felel meg, ami 300.000 címszóra osztható és ezt nyakon öntötték 15.000 képpel. Így született meg ez a 2 CD-nyi alkotás, tökéletes felhasználóbaráti kezeléssel, nyomtatással és keresési lehetőséggel.

Bagó Péter

Cabela's Off-Road Adventures 2
A menüben kell begépelned az alábbi csalásokat:

TREASURE - Minden pálya elérhetővé válik
PHANTOM - Minden autót vezethetsz

Comanche 4
Pilóta neveként kell megadnod: WolfBlitz, és máris elérhetővé vált az összes küldetés.

Disciples: Sacred Lands
givememoney - 5000 mana és arany
upgrademe - A harc végén szintet léphet az egységed
letmemove - A csapat lépésszámát visszaállítja
playhideandseek - Láthatatlanság
iwanttokilleverybody - Harcban fogsz állni mindenkivel
iloveallofyou - Békében fogsz állni mindenkivel
iwanttobuildagain - Újra képes leszel építkezni
iwillkeepaneyeonyou - Megmutatja az ellenfelet
whoturnedoffthelights - Térkép elrejtése
nowicanseeyou - Térkép felfedése
whataloseriam - Gyors bukás
nobodycanbeatme - Gyors győzelem
givemeanotherchance - Halott egységek feltámasztása
makemestronger - Energia visszaállítása
wouldyou? - Szövetségre lépsz mindenkivel

Empire Earth
Játék közben az Enter billentyűvel lehívható üzenő ablakba gépeld az alábbi kódokat:

all you base are belong to us - Plusz 100,000 mennyiség mindenből
the quotable patella - Minden egység felfejlődik
i have the power - Mágia/Erő a maximumra
columbus - Látni fogod a halakat és az állatokat
friendly skies - Repülők repülési ideje visszaállítva
coffee train - Egységek energiáinak visszaállítása

Etherlords
Játék közben a ~ gomb lenyomásával hívd le a konzolt, majd gépeld be: EtherRevelation, majd nyomd le az Enter billentyűt. Ezzel aktiváltad a Cheat módot, ahol az alábbi parancsok léptek érvénybe.

Kalandozás közben
open_fog - Remove fog of war
hide_fog - Restore fog of war
lose - Misszió elvesztése
win - Misszió megnyerése
save - Gyorsmentés
load - Gyorstöltés
player - Karakter információk
give all - 15 adag tulajdonság mindenből
view resources - Információk a tulajdonságokról
view heroes - Ismeretlen hatású
open_tomb - Ismeretlen hatású
test - Ismeretlen hatású
set - Ismeretlen hatású
net start - Ismeretlen hatású
net connect - Ismeretlen hatású
net host - Ismeretlen hatású

Akció közben
lose - Harc elvesztése
win - Harc megnyerése
view_hand - Ellenfél kezének felfedése
hide_hand - Ellenfél kezének elrejtése
swap - Csere közted és az ellenfél között
view army - Információk a seregedről
view hand - Információk a kezedről
view players - Információk a harcosaidról
view spells - Egy lista a varázslatokról és szörnykódokról
add spell [varázslat kód] - Megkapod a kívánt varázslatot
add creature [szörnykód] - Megkapod a kívánt szörnyet
change health [szám] - Adott számú energiát kapsz
change mana [szám] - Adott számú manát kapsz
change links [szám] - Adott számú mana kapcsolatod lesz
change enemy [szám] - Az ellenfél energiáját
szabályozhatod
spec - Ismeretlen hatású
disenchant - Ismeretlen hatású
view creature - Ismeretlen hatású

Gothic
Véres mód:
Egy text editor segítségével nyisd meg a gothic.ini fájlt, és a bloodDetail 1 bejegyzésnél a számot írd át 3-ra. Meglepő változásokat fogsz tapasztalni a játék során...

Csaló kódok:
Szintén a gothic.ini file-t kell elővenned, amiben a test mode 0 értékét kell megváltoztatnod 1-re, hogy játék közben el tudd érni az alábbi csalásokat:

[F2] - Konzol
[F3] - Ablak mód
[F4] - Normális mód
[F5] - Rögzített kamera
[F6] - Mozgó kamera
[F7] - Beállítások pörgetése
[F8] - Energia és mana utánpótlás
H - A karaktered megsebzi magát
Z - A karaktered saját maga körül forog
K - A karaktered eltűnik a föld alá

A konzolba gépelendő csalások:
cheat god - Isten mód
cheat full - Plusz energia
hurtswampschark - Swampscharknak fájni fog
harpie - Harpie
lurker - Lurker
lichtbringer - Artifact
goto vob - Teleportálás
goto pos - Teleportálás a kastélyba
goto waypoint - Teleportálás
print - Aktuális kép lementése
load position - Pozíció betöltése
load game - Load Game
save - Save Game
version - Verziószám kiiratása
insert [tárgy] - Az öledbe pottyan az alábbi listából a kívánt tárgy

torlofsaxt
roter_wind
ulumulu
artos_schwert
silax_axt
diegos_bogen
thorus_schwert
udshaman_rockefeller
icegolem
freemineorc
meatbug
bridgegolem
troll
youngtroll
yscavenger
ymolerat
xardasdemon
swampshark
btestmodell
ctestmodell
dtestmodell
ftestmodell
gtestmodell
htestmodell
jtestmodell
ababetestmodell
perception_testmodell
atestmodell
urizielrune
xp_map
neks_amulett
cords_spalter
prankenhieb
namibskeule
dmb_armor_m
elementare_arcanei
astronomie
dungeonkey
fakescroll
zeitenklinge
victimKiller Tank

AEDQD - Isten mód
AECHEATS - Csaló mód engedélyezése
AEFA - Fegyverek és töltények
AECLIP - Falon átjárás
AEHEALTH - Plusz energia

MechCommander 2
Névként FREEBIRTHTOAD kóddal jelentkezz be, minekutána az összes pálya a rendelkezésedre fog állni...Moto Racer 3

A játékok könyvtárában kell kutakodnod egy kicsit, méghozzá egészen pontosan a Data\levels \barcelon\Script\level.ini fájlt kell editálnod, amiben a NbMaxMotos=12 értékét kell átírnod 1-re, valamint a GainSR_0_0_0=10 sorban az értéket 100-ra. Mentsd el a változásokat, majd indítsd el a játékot. Hatására minden versenyben az első helyen végzel majd.

Paris-Dakar Rally
Minden autó:
Játékos neveként kell megadnod a ILUMBERJACK kódot, hogy minden autót vezethess.

Red Faction
Rejtett mozi:
A kettes discet a meghajtóba helyezve és a data/movies könyvtárban lévő fájlt lejátszva egy rejtett mozit nézhetsz végig.

Csaló kódok:
A ~ billentyű lenyomásával lehívható konzolba kell gépelned az alábbi kódokat:

vivalahelvig - Isten mód
bighugmug - Minden fegyver végtelen tölténnyel
heehoo - Harc mód
camera [1-3] - Más nézetek

Secret Service: In Harms Way
Játék közben a ~ billentyű lenyomásával lehívható konzolba kell gépelned az alábbi csalásokat.

aigodmode [0 vagy 1] - Sérthetetlenség
aiprotectprotectee [0 vagy 1] - Sérthetetlenség a védelmezettnekSki Resort Tycoon 2

Játék közben egyszerűen csak nyomd le az alábbi gombokat, és várd a hatást...

[Shift] + [Ctrl] + C + A + T - Extra pénz
[Shift] + [Ctrl] + W - Gyorsabb sebesség
[Shift] + [Ctrl] + S - Eső, vagy hó
[Shift] + [Ctrl] + X - Lavina

Star Trek: Armada II
Játék közben nyomd le az Enter billentyűt, majd írd

canofwhoopass - Megnöveli a hajó intelligenciáját
showmethemoney - Plusz dilítium
screwyouguysimgoinghome - Boot lista Multo Player módban
phonehome - Chat lista Multi Player módban
kobayashimaru - Misszió megnyerése
kobayashimaru_lost - Misszió elvesztése
imouttastepwithreality - Belépés a gamma kvadránsba
nomoreships - Az ellenfél tudós hajói eltűnnek
youstopmecold - Gyorsabb hajó gyártás
avoidance - Gyorsabb legénység fejlesztés
bradcast - Ismeretlen hatású
directed - Ismeretlen hatású

S.W.I.N.E.
Játék közben nyomd le a Shift és Enter billentyűket, majd a megjelenő konzolba gépelheted az alábbi kódszavakat:

mo money - Plusz 1000 Credit
quicker than death - Egy lövéssel ölni
blitzkrieg - Pályaléptetés
instant delivery - Azonnal kapsz egységeket
smarten - A kiválasztott egység szintet léphet
show fps - Megmutatja a Framerate értékét

BUDAPESTI ÁLLATKERT

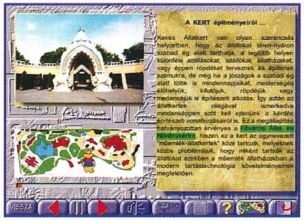
Így télvíz idején még az olyan hagyományos családi programokat sem tudnánk ajánlani, hogy menjetek ki az Állatkertbe, mert a legtöbb állat fedett helyén élve nem nyújtja azt az élményt, amit nyáron tudna, ráadásul szerintem Ti sem élveznétek a fagypont körüli hőmérsékletet. Éppen ezért ajánljuk Nektek az Állatkertet virtuálisan, itt a monitor előtt, hogy egyrészt megtudjatok róla minden érdekességet, másodrészt pedig előre is tudjatok útitervet készíteni, ha majd tavasszal ténylegesen kilátogattok oda. A Cyberstone fejlesztésében készült teljes verziójú programban a navigálás is gyerekjáték lesz, hiszen minden menüben egérvezérelt felülettel és egykattintásos eljárással navigálhatunk. Ez alól az Érdekességek pont lesz kivétel, itt kettőt kell majd kattintanunk egy-egy téma megvizsgálásához. A program felfedezéséhez, és használatához kellemes időtöltést kívánunk!

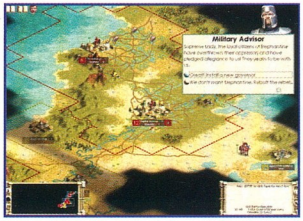
ÍGY KÉSZÜLT: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ÉS CIVILIZATION III

Számítógép-történelmi eseménynek lehetünk tanúi jelen pillanatban, hiszen a Return to Castle Wolfenstein és a Civilization III című nagysikerű játékok kulisszatitkait felvonultató videókat teszünk közzé korongunkon 15 perc hosszúságban, melyben megszólalnak a készítők, bepillantást nyerhetünk abba a hosszú folyamatba, ami akár egy több éves procedúra is lehet, és megmutatják milyen fázisokon esik át egy játéktervezés, hogy az végül a kész formájában a kedves vásárló kosarában landolhasson.

INDUSTRY GIANT 2 VIDEO INTERJÚ

Ezúttal a honföldet elhagyva az osztrák tájak felé vette útját kicsiny csapatunk, a PC.GAMES TV stábja, és meg sem állt a Jowood Ebense-i kirendeltségéig, ahol a nagy nevű Industry Giant gazdasági/szimulációs és stratégiai játék második részének készítése folyik. A közel 20 perces interjúban megszólal a játékot tervező több fontosabb személy, és bepillantást nyerhetünk mire is számíthatunk a jövő évi megjelenéskor.





DEMO
Beach Head 2002
Championship Manager Quiz
Comanche 4
Master Rallye
Medal of Honor: Allied Assault
Megarace 3
Myth III: The Wolf Age
Red Ace Squadron
Return to Castle Wolfenstein
Secret Service
Serious Sam: The Second Encounter
Star Trek: Armada II
Trainz
Phantasy Star Online
Wiggles

VIDEO
Age of Mythology
Black & White: Creature Isles
CloakNT technológiai demo
Command & Conquer: Renegade
Conseal
Cossacks: The Art of War
Dungeon Siege
Endless Ages
Excalibur
Grandia II
Homeplanet
Natural Resistance
Operation Flashpoint Gold
Project Earth
Psychotoxic
Second Evolution
Siege of Avalon
WWII Online
X2 – The Treat

PATCH
Soul Reaver v1.02

SHAREWARE JÁTÉKOK
Bubble Bobble Nostalgie Gold
Discovera
Jetboat Superchamps 2
Legend of LuWa
Orbs of Attrition
The Earth Lords
Uncle Julius and the Anywhere Machine
Sea War: The Battles
SkyMaze
vs.Ball
Warblade

FREEWARE JÁTÉKOK
Defense Commander
Dink Smallwood
Factor X
G-Sector
Last Rose in a Desert Garden
Lead Soldier
Mookie's Quest
One Must Fall 2097
Roll 'M Up
The Halloween Haunted Mansion
PacVenture
Vetrix 2

A LEGJOBB TÉLI FREEWARE JÁTÉKOK
Elf
International Gnome Hurling
It's the Santa Claus
Meet Snowball
Penguin
Santa Frenzy
Santa Slay
X-Mas Chaos

MOD (Edge of Chaos)

Free Form Mode

MOD (Freespace 2)

Minbari War

MOD – (HALF-LIFE)
Day of Defeat v1.3b
Earth Special Forces 2.0
Snow War 1.0
Stargate SG2 Alpha 3

MOD – (MAX PAYNE)
Kung Fu Edition 2.0

MOD – (Quake III Arena)
Alliance 3.0
Hari Kari
Railarena Beta 4
The Dark Conjunction
Triumph!

MOD – (RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN)
Topless Elite

MOD – (UNREAL TOURNAMENT)
FragginSteinCastle
Marathon Resurrection 1.1
Summerpalace
Unreal4Ever v6

TÚLÉLŐCSOMAG
Antivírus
CD író
Chat kliens
Codec
Tömörítő
Direct X
Download Manager
Fájlkezelő
FTP kliens
Képszerkesztő
Képnéző
Média lejátszó
Zene lejátszó
Kép lopó

Elengedhetetlen programok a fenti témakörökben

SHAREWARE KOMOLYSÁGOK
Ability Force 2002
Atomic Clock Sync 2.5
Blaze Media Pro 2002f
Cacheman 5
Darn! Passwords! 2.0
Drive Rescue 1.7
Eprompter 1.05
Evidence Eliminator 5.5.04
GraFX Saver Pro 3.1
Konvertor 3.3
McAfee Utilities 3.11
Readiris Pro 7
Swish 2.0
Tweakmaster 1.6
Zeropopup

WALLPAPER GYŰJTEMÉNY
Windows háttérképek 23 játékhoz, 50 MB terjedelemben

HÍREK
December hónap fontosabb történései

GIGABYTE TV
Előző korongunkon már szerepelt egy adása a Gigabyte című számítógépes játékokkal foglalkozó tévéműsornak, amit továbbra is a Satelit című csatornán tudnak fogni az ez iránt érdeklődők. Valószínűleg akadhatnak olyanok, akik önhibájukon kívül nem képesek fogni az adót, vagy egyszerűen csak szeretnék ha meglenne digitális formában a látott anyag, ezért most is közzétesszük a legfrissebb adást, az idei elsőt, amihez jó szórakozást kívánunk!

KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

MINIMUM

CPU:	Intel Athlon 900MHz	17.000 + áfa
MOBO:	A7V-E	21.000 + áfa
RAM:	1 x 128MB Brand PC133	4.500 + áfa
VIDEO:	ATi RADEON 7200	20.000 + áfa
AUDIO:	SB VIBRA 128 PCI	4.500 + áfa
HDD:	Maxtor 40GB 5400	23.000 + áfa
CD-ROM:	TEAC CD-540E	11.000 + áfa
ÖSSZESEN:		101.000 + áfa
MONITOR:	Samtron 76DF DynaFla	52.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU:	Intel Pentium 4 1.6GHz	45.000 + áfa
MOBO:	MSI 845UltraARU	45.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB DDR PC2100	15.000 + áfa
VIDEO:	ASUS V7700Ti 32MB	30.000 + áfa
AUDIO:	Creative SB Live!	11.000 + áfa
HDD:	Maxtor 40GB 7200 ATA133	30.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-116	20.000 + áfa
ÖSSZESEN:		196.000 + áfa
MONITOR:	SyncMaster DynaFlatX 755DFX	75.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU:	AMD Athlon XP 1600+	36.000 + áfa
MOBO:	SOLTEK SL75DRV2	36.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB DDR PC2100	15.000 + áfa
VIDEO:	ASUS V8200Ti200 64MB	60.000 + áfa
AUDIO:	Sound Blaster Audigy X-Gamer	25.000 + áfa
HDD:	IBM 60GB 7200	40.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-116	20.000 + áfa
CD-RW:	Plextor PX-W161040A	45.000 + áfa
ÖSSZESEN:		277.000 + áfa
MONITOR:	SyncMaster DynaFlat 957DF	134.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HARDWARE

MINIMUM

Ismételten mélyen belegázoltunk a minimális konfigurációnk hasába, és rendesen átrendeztük a lényeget. Mondhatnánk: új év, új gép…

A változtatás oka, hogy még kapni a régi Thunderbird magos Socket A foglalatba tapasztható AMD Athlon processzorokat, melyek nem csak teljesítményük, de áruk miatt is jó „biznisznek" minősülnek! Mivel az A7V-E alaplap is megtalálható még néhány árlistában (és remélhetőleg raktári készletben is), ezért ez a párosítás jól illeszkedik egy olyan konfigurációba, melyet játékra is használna a vásárló. A 128MB memória maradt, viszont a Butterfly KYRO II „repült", és helyére az ATi RADEON 7200 került. A végeredmény a múlt havihoz képest valamivel jobb, és ez csupán 5 ezer forintos többletköltséget jelent.

A teljes megreformálás a monitorra is kiterjedt, hisz a Belinea-t egy a Samptron 76DF DynaFlat típus cserélte le, mely összességében sokkal jobb paraméterekkel rendelkezik. Természetesen ezt sem adják ingyen, így a 17"-os Samptron 5e forinttal kerül többe, mint a múlt havi Belinea monitor.

MEDIUM

A közepes konfigurációnkat felkészítettük az új év újdonságaira, így az ATA133, USB 2.0 támogatás is szerepel a listán!

A processzorhoz nem nyúltunk, hisz az 1.6GHz-es Socket 478 foglalatba helyezhető változat tűnik még mindig a legjobb választásnak. Az múlt havi nyerő Soltek SL85DRV OEM alaplaptól fájó búcsút vettünk, és helyére a minden jóval felpakolt MSI DM-845UltraARU került, ami ATA133 és USB2.0 mellett DDR támogatással is rendelkezik. Az integrált RAID vezérlő már csak hab a tortán, bár szerintem ezt nem sokan használják majd. Minden esetre az alaplapot azért választottuk, mert már megvásárolhatók a Maxtor D740X 7200-as merevlemezek, melyek ki is használják az ATA133 által nyújtotta örömöket. Mivel a sok jónak ára volt, ezért a winchester méretét csökkentettük, így most a 60GB helyett csupán 40GB áll rendelkezésre.

A grafikus kártya maradt az NVIDIA GeForce2 Ti200 alapú ASUS V7700Ti típus, mely a minősége mellett az ár/teljesítményével győzött meg bennünket. A kiváló vizuális élményekhez az iiyama 17"-os monitort is lecseréltük. A helyét a Samsung SyncMaster DynaFlatX 755DFX vette át, mely árban csupán 2-3 ezerrel drágább, azonban képminőségben és specifikációja jóval felülmúlja a Vision Master Pro 1412-t.

HIGH-END

Csúcskategóriás gépünk lelkivilágába nem nagyon gázoltunk bele, csupán néhány apró módosítást hajtottunk végre.

Az Athlon XP 1600+ (1.4GHz) processzor még mindig elfogadható áron kapható, így választásunk ismét erre a típusra esett. Az MSI alaplap viszont nem úszta meg, ugyanis a sima VIA KT266 alapú MSI K7T266 Pro helyére a SOLTEK SL75DRV2 került, ami a VIA KT266A chipkészletre épül. Ez a minőségi mobo igen jó vételnek bizonyul, hisz hasonló ASUS és MSI termékeknél jó pár ezressel kedvezőbb áron juthatunk hozzá!

Sokat gondolkoztunk a múlt havi RADEON 8500-ason, és úgy véljük, hogy az NVIDIA GeForce3 Ti200 mégis jobb vétel. Persze akinek több zsetonja van, az nyugodtan pályázhat a GeForce3 Ti500 típusokra is. Összességében még elegendőnek tartjuk a kisebb Titanium példányt, így az ASUS V8200 Ti200 grafikus kártyát választottuk. Az így megtakarított pénzt most egy jobban felszerelt Creative Audigy hangkártyára költöttük, mely jelen esetben a játékosoknak felkészített X-Gamer változatot jelenti.

Áraink az december végi állapotokat tükrözik.

HARDWARE NEWS

Combos Celeronok

Az Intel nem tűri már a Duron processzorok hatalmát, ezért tovább erősíti a Celeron vonalat. Ezért három új taggal bővíti a családot, melyek az 1.2GHz-es modellhez hasonlón Tualatin magra épülnek, és 256Kbye-os másodlagos gyorsítótárral rendelkeznek! Ez az apró módosítás, az előző modellhez hasonlóan, jó hatással van a teljesítményre, hisz így már versenyképesebb ellenfele a Duron processzornak. A január 3-án megjelenő darabok, 1GHz, 1.1GHz és 1.3GHz órajelen működnek majd, és ezres tétel esetén várhatóan 75, 90, illetve 105 dollárt kell kiadni értük!

NVIDIA bünti

Keményen megbüntettek az államokban 11 NVIDIA alkalmazottat, mivel a kis huncutok amint meghallották, hogy a Microsoft Xbox konzolba NVIDIA grafikus chip kerül, azonnal bevásároltak néhány karton NVIDIA részvényt. Az összesen 16 személy jó kis boltot kötött, ugyanis a bíró állítása szerint ezzel a húzással 1.7 millió dollárhoz jutottak. Hogy mégse legyen azért olyan jó biznisz, ezért fejenként 250.000 dolláros bírságot szabtak ki az élelmes elkövetőkre…

AMD - ütemtervváltozás

Úgy tűnik, az AMD is nagyon jól tudja, hogy az új Tualatin magos Celeronok komoly veszélyt jelentenek a Duron processzorokra. Ezért az 1.3GHz-es és 1.4GHz-es változatok megjelenési időpontját módosította, így már az első és második negyedévben piacra kerül a két új változat. Ezzel azonban még közel sincs vége a fejlesztéseknek, hisz az AMD célja, hogy mihamarabb áttérjen a 0.13 mikronos, Appaloosa magos Duron processzorok gyártására. A változtatott ütemterv ellenére is – főleg az órajel tekintetében – későbben lesznek ezek a változatok, és így a harmadik negyedévben megjelenő Duronoknál mintegy 100MHz-cel magasabb órajelű Celeronok rohangálnak majd. Persze az órajelnél fontosabb a teljesítmény és az ár, ami várhatóan majd eldönti versengést!

Circle Surround II 6.1

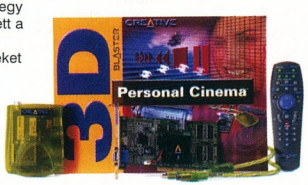
Az SRS Labs a Surround 2001 konferencián mutatta be legújabb fejlesztése eredményét, a Circle Surround továbbfejlesztett változatát. Az szimplán csak Circle Surround II névre keresztelt cuccos sztereó, Dolby Surround és Circle Surround kódolású anyagból egy csapásra képes teljesen szeparált 6.1 csatornás surround hangot varázsolni! A mélyhangok jobb reprodukálásáért és a párbeszédek érthetőségéért a TruSurround XT technológia a felelős.

Január 7 - P4 vs Athlon XP

Már megszokhattuk, hogy az Intel és az AMD a bemutatások és az árváltoztatások tekintetében általában egyszerre, egy napon lépnek. Most sem lehet ez másképp, amikor is az Intel az új Northwood Pentium 4 processzorokat dobja piacra, melyek 2GHz (A) és 2.2GHz-es órajelen működnek. A megjelenést követően a nagykereskedelmi áruk 440 és 629 dollár körül alakul majd. Az AMD szintén egy csúcsprocesszort dob piacra, az 1,667GHz-en futó Athlon XP 2000+ személyében. Ez lesz egyébként az utolsó Palomino magos Athlon XP, hisz még az első negyedévben napvilágot látnak majd a 0,13 mikronos Thoroughbred magos, 1.667GHz-es és 1.8GHz-es változatok!

3D Blaster Personal Cinema

Hamarosan kapható Európában a Creative forgalmazásában megjelenő 3D Blaster Personal Cinema TV-Tuner és videódigitalizáló egység. A csomagban az NVIDIA Personal Cinema mellett „meglepő" módon egy NVIDIA GeForce2 MX 400 alapú grafikus vezérlő és egy univerzális távirányító is található. Ezek mellett a Creative az Intervideo WinDVD, Intervideo WinDRV és MGI VideoWave 4.0 SE szoftvereket mellékeli, melyek segítséget nyújthatnak a valós idejű MPEG2 formátum rögzítésében, illetve az elmentett anyagok „hegesztésében"! Aki esetleg más gyártótól várna egy pofás Personal Cinema-t, azt el kell keserítenem, ugyanis Európában kizárólag a Creative forgalmazza a több mint 60e forintos cuccost!

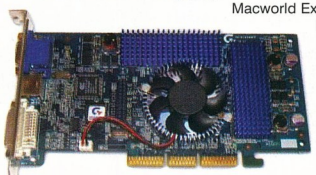


SiS645 sikerek

Nagyon úgy tűnik, hogy a SiS új chipkészlete telitalálat, hisz a Hewlett-Packard és a Compaq is jelentős mennyiséget rendelt belőle, és így, a megjelenéstől számítva, közel 1 millió darabot értékesítettek ebből a termékből! Az Intel Pentium 4 processzorokhoz illeszkedő SiS645 lapka sikere a DDR333 támogatásban, és nem utolsó sorban, a kedvező árban rejlik. Ezért talán nem is meglepő, hogy egyre többen választják a jelenleg legolcsóbb i845 (SDR) chipkészlet helyett, mely egyébként több mint 10 dollárral drágább a SiS645 lapkánál!

Támad a RADEON

A főleg alaplapjairól híres Gigabyte több új grafikus kártyát is piacra dobott, melyek az ATi RADEON 8500, RADEON 7500, RADEON 7000, illetve az őskövületnek számító Rage128 Pro chipre épülnek. Az új, MAYA névre hallgató termékcsaládban elképzelhető, hogy egy RADEON 7500 LE chipre épülő változat is napvilágot lát a későbbiek folyamán. Továbbá a Mac tulajdonosokat sem hanyagolja az ATi, hisz a januárban megrendezett Macworld Expo keretein belül mutatták be a PC-s berkekben jól ismert RADEON 8500, RADEON 7000-es grafikus kártyák MAC változatait. A csúcs 8500-as 250/275MHz-es órajel mellett 2,4 milliárd texel-lel birkózik meg!



Késik az i845D?

Az ígéretek ellenére december 17-én hiába várta a jónép az Intel Pentium 4-es processzorokat kiszolgáló, DDR támogatású i845D chipkészleténék hivatalos bejelentését. Ezzel a húzással azonban jó néhány neves gyártót is zavarba hozott az Intel. Az AOpen például szépen megkérte a sajtó képviselőit, hogy a már elküldött sajtóanyagát ne hozzák nyilvánosságra. Az ASUS-t ellenben nem nagyon zavarhatja az apró malőr, hisz a honlapjáról nem távolították el a P4B266 jelzésű mobo leírását. Sőt, a pontos specifikáció mellett a látogató azt is megtudhatja, hogy az i845D alapú alaplap már nagy tételben is megvásárolható! Egyes források szerint a hivatalos bejelentésre még ebben a hónapban sor kerül, várhatóan január 7-én, a Northwood magos Pentium 4 processzorok bejelentésével egy időben.

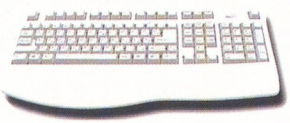
HARDWARE

PIACI KÖRKÉP

ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

EGÉR, BILLENTYŰZET

Egyre divatosabbak az USB csatlakozóval szerelt termékek, és szinte már alig látni más csatlakozóval ellátott hardver eszközt. A Maxxtro kínálatában a DLK-9812 névvel fémjelzett billentyűzet is megkapta a divatos csatlakozót, mely egyébként már hazánkban is beszerezhető. A hagyományosnak mondott, 105+3 gombos, magyar kiosztású kivitel a szokványos Power + Sleep + Wake On (kíváncsi vagyok, hányan használják) nyomkodókkal is fel van szerelve. A több órás folyamatos használatot a csuklótámasz segíti, mellyel megóvhatjuk csecsebecse kezeinket az esetleges fájdalmaktól.

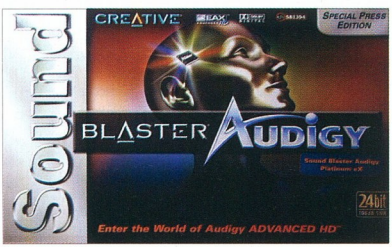


(Forrás: AlphaSonic Kft.)

HANGKÁRTYA

Az új Creative Audigy hangkártyák is gombamód szaporodnak, és egyre több kivitelben találkozhatunk velük a boltok polcain. A legkelendőbb vélhetőleg még jó darabig a Player OEM kiszerelés lesz, melynek induló ára 17e forint körül mozog. Ezután három (Gamer, MP3+, Player) kivitel közül is választhat a vásárló, amennyiben 25-26e forintot áldoz egy Audigy hangkártyára. Itt már nem csupasz változatokkal rémisztik az egyszeri halandókat, hanem pofás, gusztusos dobozokkal ejtik ámulatba őket. Annak sem kell aggódnia, aki egy profi hangkártyára vágyik, ugyanis 55e forint ellenében egy Audigy Platinum, vagy további tízezrek esetén a Platinum eX kivitel boldog tulajdonosa lehet.

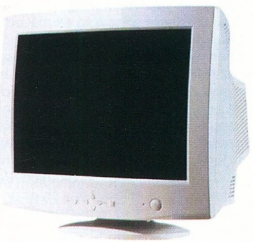
Aki olcsó, de jó minőségű hangrendszert szeretne vásárolni, annak a jó öreg Yamaha YST-MS30 és YST-MS35D típusok ajánlhatók, hisz otthoni használatra tökéletes választásnak bizonyulhat. Az akcióknak köszönhetően csupán 12-13e forintért juthat hozzá a szerencsés vásárló!



(Forrás: AlphaSonic Kft., Flamingo Computers)

MONITOR

Az LG kínálatában tovább bővült a StudioWorks sorozat, melyet a 700S típusjelzéssel láttak el. A 17" (16" látható) monitor maximális felbontása csupán 1280x1024, ahol is 60Hz-en tolja arcunkba a hullámokat a szerkezet. Persze kisebb felbontások használata mellett a horizontális frekvencia 30-70KHz illetve a vertikális frekvencia 50-160Hz között változhat. Az OSD menüs monitor 0.27-es képpont távolsággal rendelkezik, melyért a kereskedők 53e forintot kérnek.



A 700S típus a 17" LG monitorok között beugrónak számít, így nem csoda, hogy az E700B tudásban és természetesen árban (63e forint) is felülmúlja ezt a típust. Bár ez a típus is 17" (16" látható) képmérettel és 1280x1024-es (60Hz) maximális felbontással rendelkezik, és a horizontális frekvencia is 30-70KHz, valamint a vertikális frekvencia szintén 50-160Hz között mozog. A legfőbb különbség a képpont távolságban rejlik, hisz az E700B már 0.25 mm-es dot pitch mérettel rendelkezik.

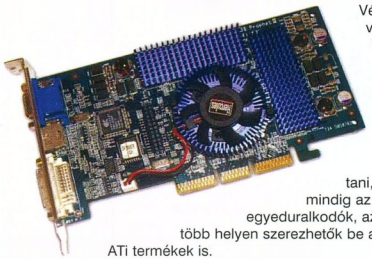
WINCHESTER

A Maxtor igazán kitett magáért! Ugyanis az új évben már jó pár helyen lehet kapni az új DiamondMax 540X sorozatának két új tagját, valamint a D740 X típusokat is!

A két család közös jellemzője az ATA133 támogatás, ami ha teljesítményben nem is lesz jelentős, de reklámfogásnak biztos jól jön. A méretileg kisebb, D740 X, 20GB-os tányérokból áll és 4 taggal büszkélkedhet. A 20GB, 40GB, 60GB, 80GB változatok igazán sebességben verik majd a konkurenciát, hisz a 7200-as fordulat + 2MB + ATA133 trió várhatóan „odacsap" az ellenfeleknek. Ha a teljesítménnyel nem is sikerül meggyőzni a vásárlót, még mindig marad az ár: 25e, 30e, 43e, 58e forint.

A DiamondMax 540X családot vélhetőleg már nem kell bemutatni senkinek, mely további két termékkel bővült. Az 5400as fordulaton pörgő lemezek akár 120GB, illetve 160GB adatot is tartalmazhatnak, melynek mozgatásában 2MB buffer memória és az ATA133 támogatás nyújt segítséget. A szintén 3 év garanciával kínált termékek 76e valamint 89e forintos áron szerezhetők be!

VIDEOKÁRTYA



Végre már tényleg lehet válogatni az új grafikus kártyák között, köszönhetően az ATi RADEON 8500/7500 és NVIDIA GeForce3 Ti200/Ti500 kártyák rohamának, melyek már a hazai piacot is ellepték. Csodára persze nem kell számítani, legtöbb helyen még mindig az NVIDIA vezérlők az egyeduralkodók, azonban most már egyre több helyen szerezhetők be a nagy riválisnak mondott ATi termékek is.

Ez utóbbi gyártó termékei közül érdemes elfelejteni a RADEON 7500-as típust, ugyanis teljesítményéhez képest elég meredek áron kínálják. A 45-50e forintos árért érdemesebb egy NVIDIA GeForce2 Ti200 alapú grafikus kártyát venni, ami egyébként az Inno3D színeiben 26-29e forint környékén indul, de a nevesebb gyártók termékei sem nagyon haladják meg a 35e forintos árat! Az említett két gyártó terméke közel egy súlycsoportba sorolható, pusztán a teljesítményük alapján, annak ellenére, hogy a RADEON 7500 az ATi elképzelése szerint a GeForce3 Ti200 ellenfele.

A RADEON 8500 már jóval megfontolandóbb a vásárlók számára, ugyanis az ár/teljesítmény aránya jónak mondható. A 75e forintos árral ugyanis az NVIDIA GeForce3 Ti200 és GeForce3, valamint GeForce3 Ti500 kártyák közé került, mely a teljesítmény adatok alapján korrektnek mondható.

Az NVIDIA kártyák közül az MX400 alapú, valamint a GeForce2 és GeForce3 Ti200 típusok tűnnek a legjobb választásnak a halandók számára, ugyanis a GeForce3 és Ti500 még mindig a 100e forintos határt döngetik. Ez utóbbi két típus egyébként csupán pár ezer forintos árkülönbséggel szerepel az árlistákban, így aki teheti, az inkább az újabb Ti500-ast válassza.

CD, CD-ÍRÓ, DVD

A DVD olvasó fronton nagy változások nem történtek, így a folyamatos gyorsulás és a vele járó árcsökkenés folytatódik, enyhe északi széllel fűszerezve. Ennek egyik jó példája az LG 16x OEM DVD olvasó is lehetne, mely a 48x CD olvasás mellett kellemes, 16e forintos árral párosul! Hatalmas áresésre ne számítson senki, hisz a számítástechnikában az ünnepek nem az árengedményekről szólnak.

További érdekesség az LG DAD-8020B IDE Kit DVD-RAM meghajtó, mely csupán 65e forintos áron kapható! Ez nagyon kellemesnek mondható, várhatóan sokan rástartolnak majd. A 6x/16x/24x sebességekre képes DVD RAM akár 4.7GB-ot rögzít oldalanként.

CD írók között is szerepel pár kellemes meglepetés, mely főleg azoknak lehet érdekes, akik nem a sebesség, hanem az ár és a megbízhatóság alapján választanak a termékek közül. A Philips Non-Branded 4x4x32x-es író ugyanis csupán 15e forintba kerül, ami igazán kedvezőnek mondható.

(Forrás: Mistrál ComputerWorld)

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

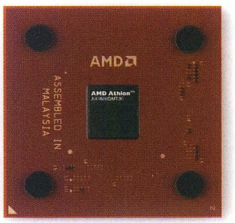
Az olcsóbb kategóriájú házak kedvelőinek nyújt jó alternatívát a nemrégiben megjelent Maxxtro S73 ATX miditorony, mely formás alakja, ésszerű felépítése korrekt árral párosul. Mivel a formatervezett szerkezet normál vagy micro ATX alaplapokkal is megbirkózik, ezért Pentium II-III és akár P4 rendszerekhez is használható, amit a 250W-os táp is jelez. A 45cm magas és mély, valamint 19,5cm széles házba akár 4db 5,25"-ös és 3db 3,5"-ös meghajtót (ez utóbbiból kettő kívülről érhető el) építhetünk. A 6kg-os házat egyszerű szerelhetőség jellemzi, ugyanis a két oldal külön-külön eltávolítható, ami nagyban segíti az esetleges „hegesztéseket".

(Forrás: AlphaSonic Kft.)

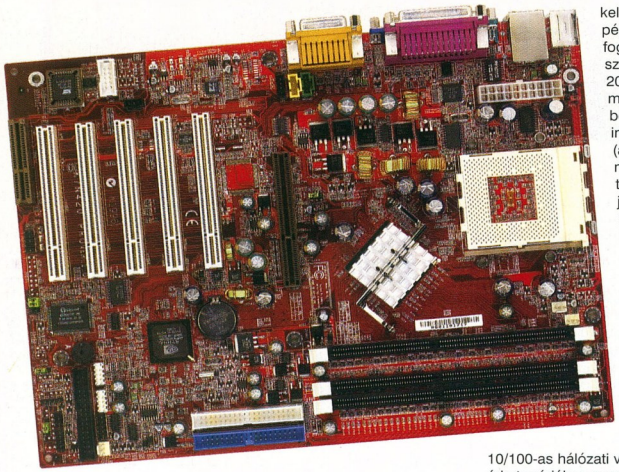
PROCESSZOR

Sok újdonságra nem kell számítani az újév elején vásárlóknak, hisz az igazi újdonságok inkább a jövő hónapban várhatók csak.

A 2002-es év eleje főleg az AMD fronton hozhat némi újdonságot az Athlon XP 1900+ és kicsit később az XP 2000+ változatok megjelenésével, de a Duron 1.2GHz-re sem kell sokáig várni. A Celeron 1.2GHz így még egy darabig sikeres lehet, nem úgy, mint a haldokló PIII sorozat. A P4 – valós – órajelben még jó darabig a csúcson marad, így pár hónap múlva a jobban elereszettek akár a 2.2GHz-es változatokra is kidobhatják a kuporgatott pénzüket.

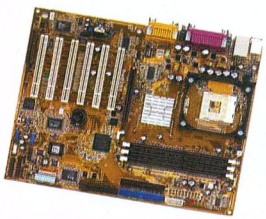


ALAPLAP



Az AMD Athlon/Duron fronton néhány újabb alaplap jelent meg a hazai kínálatban, melyek közül talán a SiS735 chipkészletre épülő ECS Elitegroup K7S5A számíthat nagyobb sikerre, köszönhetően a mérsékelt árnak. Bizonyára még mindig sokak félnek a SiS és Ali-féle próbálkozásoktól. Az új chipkészletek azonban egyre jobbak és megbízhatóbbak, igaz, sebességben még mindig egy kicsit elmarad a VIA vagy az Intel tákolmányaitól.

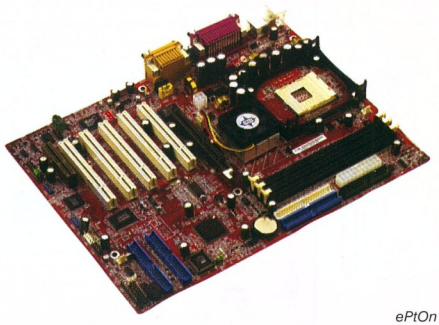
Tudásban a K7S5A alaplapnak nincs miért szégyenkeznie, hisz a mai divatnak megfelelően a Socket A foglalatba akár 200 és 266MHz-es FSB-n működő processzort is rakhatunk. Ez elviekben magával vonja, hogy egy igazán combos AMD Athlon XP CPU-t is belegyőmöszölhetünk az alaplapunk hasába, amit ilyenkor már illik DDR (PC2100) memóriákkal kiszolgálni. Persze akinek erre nincs pénze, az nyugodtan maradhat az SDR moduloknál, hisz a K7S5A két DDR és két SDR foglalatába is 1GB memóriát lehet pakolni. Mivel mostanság az integrált kütyük korszakát éljük, ezért szinte természetesnek minősül az alaplapon található AC97 audió csörgő, illetve a hálózati vezérlő. Szerencsére grafikus vezérlőt nem mertek a mobóra hegeszteni, de az 5db PCI és az 1db AMR foglalat mellett 1db AGP 4x is található. Az ATX formátumú alaplap Ultra DMA 33/66/100 támogatással is rendelkezik, ami nem nevezhető újdonságnak, de összességében a 20e forintos ár korrektnek tűnik ebben a kategóriában. Néhány helyen akciós, 29e forintos áron is kínálják 128MB Kingston PC2100 266MHz DDR memóriával.



Az AMD fanok vélhetőleg a SiS és ALi csodáinál jóval jobban várták már az NVIDIA nForce alapú alaplapokat, melyek igen szépen szaporodnak hazánkban is. A magas ár miatt főleg a nagyobb gyártók „villognak" majd a nagyobb nForce420D chipkészletre (az nForce220 úgy tűnik a kutyának sem kell) épülő termékeikkel. Az egyik ilyen kifejlett példány, az MSI K7N420 Pro, melynek Socket A foglalatába Athlon XP, Athlon és Duron processzorokat lehet pakolni. Ez magával vonja, hogy 200/266MHz FSB támogatással is rendelkezik a mobo, amihez jól passzol a DDR memória, melyből 1.5GB-ot lehet begyűjteni. Az alaplapon egy integrált GeForce2 MX grafikus mag is található (ami nem áll a helyzet magaslatán, és teljesítményben elmarad a külön kártyás változatokétól), de annak sem kell búsulnia, aki mondjuk egy GeForce5 Ultra MAXX csodát szeretne használni, ugyanis egy szabad AGP 4x foglalat is található az 5db PCI és az 1db CNR slot mellett. Az NVIDIA MCP-D lapka Dual ATA/100 vezérlőt is rejt, valamint a segítségével akár 6 USB 1.0 szabványú cuccost lehet használni. Érdekesebb téma az integrált audió egység, mely jelen esetben AC97 2.1-es (Creative DTT3500 SPDIF kimenet). Ez 256 vagy 3D hanghatás esetén 64 hardveres hang megszólaltatására képes, amit alapesetben két hangszóróra tol ki. Egy CNR hangtárcsa beszerzése után további 4 csatorna, azaz összesen 6 csatorna áll a rendelkezésre. Sajnos ugyanígy opcionális az integrált 10/100-as hálózati vezérlő, illetve a TV kimenet is, ami ebben az árkategóriában nagyon is szokatlan. Az 60-70e forintos ár véleményem szerint erősen túlzott, fél éve még elfogadható lett volna ilyen tudás mellett, azonban ennyi pénzért manapság már jobb üzletet is lehet kötni.

Szerencsére az Intel fronton sem állt meg az idő, és egy igazi csemegével lepték meg a kitartó Pentium 4 rajongókat! Ez talán az új i845D chipkészlet érdeme is, ami végre DDR memória támogatással rendelkezik, így a SiS645 és a VIA P4X266 alapú mobók kemény ellenfele lesz. Ha megnézzük az MSI DM-845UltraARU specifikációját, akkor felcsillanhat a szemünk, hisz jó pár jósággal telepakolták ezt az alaplapot. A processzor támogatást nem taglalnám, hisz P4 bármely példánya trónolhat a DM-845UltraARU mobon. A „nép" akarata miatt az SDR foglalatok eltűntek és DDR váltotta fel őket, melyekbe igaz hogy csak PC2100-as modulok pakolhatók, de ha a többi paramétert is megnézzük, akkor ez csöppet sem okoz gondot. Bizonyára már sokan várták az ATA133 szabványt. Aki teljesen begerjed ennek hallatán, annak további öröm lehet a RAID támogatás is! És végül még egy kis csemege: a DM-845UltraARU már USB 2.0 támogatással is rendelkezik! Már csak az ára kérdéses… P4 fanoknak, akik a RAMBUS memóriát hanyagolják, kötelező darab!

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)



ePtOn

A LEGGYORSABB NOTEBOOK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!

- Intel Pentium4 1600MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! hangk.

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB

99.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT

119.900 Ft

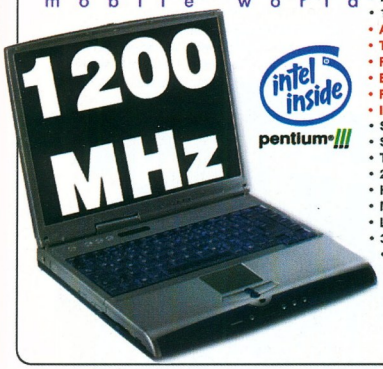
BASE

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 700MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

69.900 Ft

GERICOM mobile world



- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON 32MB VGA
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- LI-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

SUPERSONIC 2

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 900MHz
- 6GB merevlemez
- 128MB SDRAM

299.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1100MHz
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

359.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- 30GB merevlemez
- 256MB SDRAM

419.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- 40GB merevlemez
- 512MB SDRAM

459.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

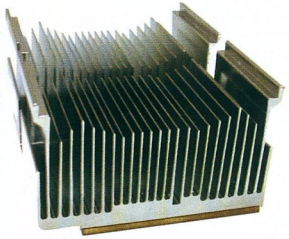
ACOMP Számítástechnikai Kft.

Árainк az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Design by Laci

COOLINK INTERJÚ

A COOLINK hűtők rövid időn belül ismertté váltak hazánkban, és kiváló ár–teljesítmény arányuknak köszönhetően igen nagy népszerűségnek örvendenek. Bizonyára sokakban felmerült már a kérdés, hogy a további siker érdekében milyen fejlesztésekkel lepik



meg a vásárlókat? A választ Magdó Csabától, a Kelly-Tech Kft. marketingvezetőjétől vártuk.

PC.GAMES: Milyen múltra tekinthető vissza a COOLINK hűtők létezése?
Csaba: A COOLINK márkanév tulajdonosa a tajvani KOLINK International Corporation, mely már régebben is készített KOLINK néven alsó kategóriás hűtőket, azonban csak a 2000-es évben döntött úgy, hogy felső kategóriás termékek gyártásába kezd. Ez a folyamatos órajel-háborúnak az eredménye, mely megköveteli a nagyteljesítményű hűtők létezését.

PC.GAMES: Mióta kaphatók hazánkban a COOLINK termékek?
Csaba: Mivel a KOLINK International Corporation magyar testvércége a Kelly-Tech Kft., ezért minden újdonság szinte egy időpontban a debütálással már hazánkban is megvásárolható.

PC.GAMES: Miben jobbak a COOLINK termékek a konkurens termékeknél, illetve melyik gyártók számítanak versenytársaknak?
Csaba: A válaszhoz érdemes tisztázni az OEM, ODM és RM fogalmakat, melyeket szétválasztani ugyan nem lehet, de talán valamivel átláthatóbb a helyzet, ha ismerjük ezeket a megnevezéseket.

OEM (original equipment manufacturer) – Azok a cégek, melyek más cég vagy cégek termékeit felhasználva állítják össze a saját márkanevük alatt (saját logóval) kínált terméküket, OEM gyártónak minősülnek.
ODM (original design manufacturer) – Az a cég, mely megtervezi ugyan a terméket, de mással gyártatja le, és ez után saját márkanév alatt (saját logóval) kínálja a terméket, ODM gyártónak minősül.
RM (real manufacturer) – Az igazi gyártók, akik terveznek, fejlesztenek, gyártanak akár az ODM cégek igényeinek megfelelően, illetve az OEM cégeknek eladják a kész termékeiket.

A processzorhűtőkre visszakanyarodva, érdemes tudni, hogy általában 7 egységből tevődnek össze: hűtőborda, ventilátor, rögzítő kapocs, borda-ventilátor összekötő elem, borda alá kerülő hővezető elem, kábelek és a csomagolás.

Annak ellenére, hogy rengeteg fajta hűtőborda létezik, kísérteties hasonlóságok fedezhetők fel a különböző gyártók termékei között. Mivel nagyon kevés az RM kategóriás hűtőborda-gyártó, ezért csak az ODM gyártók kívánságai alapján elkövetett változások vehetők észre. Ezek többnyire csak apróságok, úgymond fazonigazítások, azonban vannak komolyabb változtatások is. Ilyen lehet a GLOBALWIN által levédett „W" alakú, illetve erre a lépésre gyorsan reagáló COOLINK által levédett „M" vagy nyereg (saddle) alakú bordaprofil, melyek 15-20%-os teljesítményjavulást is eredményezhetnek!

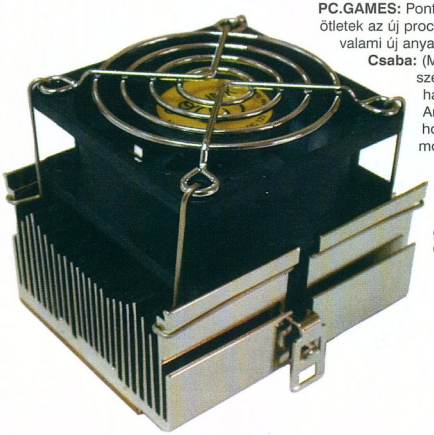
A ventilátorok kialakításába nem sok beleszólásuk van a gyártóknak (ezért OEM kategóriások), viszont jóval több gyártó terméke közül válogathatnak (Delta, Y.S. Tech, Innovation, T&T, F.T.C. stb.). A ventilátor és később a kész processzorhűtő minőségét a garancia is jelzi, mely a COOLINK esetében 3 év! Itt érdemes megjegyezni, hogy az összes COOLINK processzorhűtő golyóscsapágyas ventilátorral van szerelve. Aki esetleg saját felelősségre szétszedi a terméket, az a venti fenekére pillantva könnyedén megtudhatja, hogy melyik gyártótól származik. *(Szemléltetésképpen épp egy GLOBALWIN hűtőt boncolgattunk, melyről szépen eltávolították a gyártót… Ez nem igazán etikus. – PC.GAMES)*

A tápcsatlakozó kábelek tekintetében is történt némi változtatás. A hagyományos típusok vagy közvetlenül a tápról, vagy pedig az alaplapról táplálkoztak. A nagy teljesítményű ventilátorok alkalmazása (0,6A!) az instabilabb, „névtelen" alaplapokat „hazavághatja", ha közvetlenül az alaplapról üzemelnek, viszont ha a

közvetlenül a tápra csatlakoztatjuk, akkor elvész a monitoring funkció! A nagyteljesítményű („+" jelzésű) COOLINK termékek ezért kettős kábellel kerülnek forgalomba, melyek így bármilyen alaplapon biztonságos üzemelést garantálnak.

A hűtőborda rögzítése is fontos szempont, hisz a hűtés csak akkor megfelelő, ha a hűtőbordát az előírásoknak megfelelően erővel passzírozzuk a processzorhoz. Ha a CPU foglalatokat a processzorgyártó által meghatározott előírásoknak megfelelően gyártják le, akkor ezzel nem lehet gond, azonban itt is előfordulhat, hogy a „névtelen" alaplapokon található foglalatok eltörhetnek a hűtőborda felszerelésekor. A már kifutó COOLINK COOL131 és COOL141 termékek többek között ezért, valamint a megfelelő rögzítés érdekében a foglalat mindhárom rögzítő pontját kihasználták (általában csak egyet szoktak).

A felsoroltak tudatában a COOLINK processzorhűtők minősége miatt csupán 2-3 gyártó jöhet szóba a konkurencia terén: GLOBALWIN, COOLERMASTER. Azonban van még egy hatalmas előnye a COOLINK termékeknek, ez pedig az áruk. Összehasonlításképpen: egy azonos kategóriájú (CAK38) GLOBALWIN termékkel szemben akár 30%-os árelőnnyel is rendelkezhet az adott COOLINK (COOL 111+) hűtőventilátor!



PC.GAMES: Mekkora a jelenlegi termékpaletta?

Csaba: A második generációs termékeink a Socket 7 / 370 / 462 / A processzorokhoz illeszkednek, és teljes mértékben lefedik a jelenlegi CPU kínálatot (850MHz-1.8GHz). November eleje óta azonban már az Intel Pentium 4 processzorok hűtése is megoldható COOLINK termékekkel, köszönhetően a COOL403/402/401 típusoknak. Akik csak a ventilátort szeretnének cserélni processzoruk jobb hűtése érdekében, azoknak a CFB6010M, CFY6025M, CFB6025M és CFB6038H ventilátorok ajánlhatók, melyek közül a legkisebb 4500-as, míg a legnagyobb 8000-es fordulatra képes! További újdonságnak számítanak a COOLINK rendszerhűtők, melyek három méretben (8cm, 9.2cm, 12cm) kaphatók, így szinte minden számítógép házban használhatók.

PC.GAMES: Hogyan érdemes hűtőt választani, vásárolni?

Csaba: Alapvető hűtési cél esetén is érdemes egy kicsit túlméretezni a processzorhűtőt, ezért ajánlott a processzorunk órajelénél 100MHz-el magasabb órajellel is megbirkózó típust választani. Tuning esetén a „+" jellel ellátott COOLINK hűtőket ajánlott használni, melyek nagyobb teljesítményű (6800rpm), ráccsal védett ventilátorokkal rendelkeznek. Érdemes megjegyezni, hogy ilyen esetben a COOLINK kiegészítők használata is fontos lehet, hisz a 25% ezüst tartalmú hűtőzsír (CAIO2P), vagy a réz lesarkazásvédő (CAS01P) további néhány fokos hűtést eredményez, minimális anyagi ráfordítással.

PC.GAMES: Milyen fejlesztések, új termékek várhatók?

Csaba: Fontosnak tartjuk a folyamatos fejlesztéseket, ezért már januártól kapható a harmadik generációs hűtőventilátor-családunk, mely rengeteg hasznos apró ötlettel büszkélkedhet majd. Az új család kialakítása során próbáltunk minden darabot valami egyedi megoldással, technikai ötlettel felruházni.

PC.GAMES: Pontosan mik ezek az apró ötletek az új processzorhűtőknél? Esetleg valami új anyagot használnak fel?

Csaba: (Mosoly) Nos, erre nem szeretnék még válaszolni, hamarosan úgyis kiderül. Annyit talán elárulhatok, hogy duplaventillátoros modellek is megjelennek majd a kínálatunkban.

PC.GAMES: Alig várjuk, és köszönöm a beszélgetést!

Csaba: Én köszönöm.

ePtOn

COOLINK
THE Cooling Engine

Amennyiben saját gépedet is szeretnéd felvértezni egy Coolink hűtővel, válaszolj alábbi kérdésre.

Némi szerencsével így megnyerheted a

Kelly-Tech Kft. által felajánlott 10 db Coolink processzorhűtő egyikét.

Írd meg egy socket 478-as tokozású processzorokra használatos Coolink hűtő típusszámát.

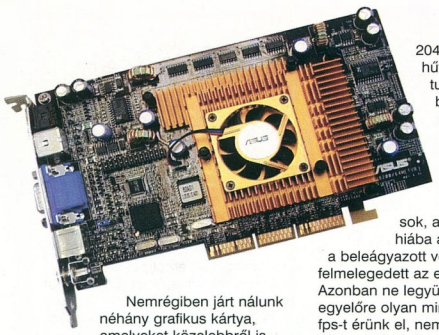
A nyertesek szabadon választhatják ki a nekik megfelelő hűtőfajtát a Coolink termékskálájáról.

A 82. oldalon található pályázati szelvény mellékelésével (írjátok rá a kért hűtő fajtáját is a szelvényre) 2002. február 10-ig várjuk a megfejtéseket a szerkesztőség címére:

1325 Budapes, Pf.: 315

A szerencsés megfejtőknek a Kelly-Tech Kft. postázza a nyereményeket.

GEFORCE



Nemrégiben járt nálunk néhány grafikus kártya, amelyeket közelebbről is szemügyre vehettünk. Az egyik ezek közül az ASUS GeForce 3 Ti5-ös kártyája volt 64MB RAM-os kiszerelésben (8200),a másik a Leadtek WinFast 2 Ti200-as példánya 32MB RAM-mal felvértezve, míg a harmadik az Inno 3D GeForce 2 Ti200 64MB-os változata volt.

Teszteltük őket különböző játékok segítségével, majd lefuttattuk a 3D Mark két változatát, és a GLExcess-t is beizzítottuk. Eztán a dolgot nem hagytuk ennyiben, elindítottunk egy tuningolási fázist is, ellenőrizve, melyik kártya meddig bírja a nyúzást, továbbá mekkora hőtermelést sikerül produkálni, avagy elegendő-e a rászerelt ventilátor és hűtőborda a hosszabbtávú működtetésre hasonló körülmények között.

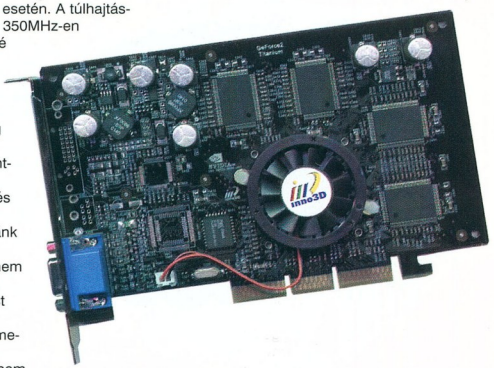
Összességében a papírforma itt is megjelent, hiszen az ASUS GeForce3-as kártyája bizonyult a legerősebbnek a mezőnyből, ám több hátulütője is volt, ami miatt meggondolandó a beruházás ebbe a kártyába (az árat külön nem emelném ki, hiszen a jelenlegi csúcskategóriát képviseli, a Deluxe változattal együtt, így nem csoda, ha 100ezer pénzt kell kicsengetni érte). Az egyik az, hogy a jelenlegi P3-as konfigurációkkal egyszerűen teljesen felesleges vele megpróbálkozni, mert annyira visszafogják a hardverkomponensek, hogy nem fogja azt nyújtani a kártya, amit elvárhatnánk tőle. Ezért csak annak érdemes megpróbálkoznia vele, akinek legalább Tualatinos processzor van a gépében, esetleg P4 SDRAM/RAMBUS valamelyikével rendelkezik. Az eredmény brutális, ugyanis a legfrissebb meghajtókkal úgy száguld a kártya, hogy öröm vele játszani. A dobozban amúgy ott figyel néhány, a kártyára optimalizált játék (Sacrifice, Messiah, Star Trek: New Worlds), van saját ASUS Tweak Utility, valamint ASUSDVD szoftveres lejátszó. A memóriák 3.8ns-osak, a TV-Out 800x600-ig bírja, a kártya által garantált legnagyobb felbontás pedig 2048x1536x75Hz. Ugyan a hűtésre (SmartDoctor) és a tuningolásra nagyon büszkék az ASUS-nál, sajnos elég rosszak lettek az ilyen jellegű eredmények, hiszen a húzást nem bírta jól a kártya, és sorozatosan fagyni kezdtek az alkalmazások, arról nem is beszélve, hogy hiába az óriási méretű borda és a beleágyazott ventilátor, piszkosul felmelegedett az egész pár percen belül. Azonban ne legyünk telhetetlenek, hiszen egyelőre olyan mindegy, hogy 200 vagy 210 fps-t érünk el, nemde? A csúcskategóriás kártya kitűnő része lehet egy csúcskategóriás gépnek, ám alacsonyabb konfigurációk esetén meg se próbálkozzunk vele!
http://www.asuscom.de/de/produkte/mm_main/index.htm

A Leadtek kártyája sajnos igazán kilógott a sorból, hiszen mindössze 32MB-tal bírt, ráadásul itt is, az óriási hűtőborda ellenére (amely azért kevésbé elegáns, mint az ASUS termékénél), igen magas hőmérsékletet mértünk túlhajtás esetén. A túlhajtásnak amúgy az alapból 350MHz-en ketyegő masina eléggé ellenállt, mivel a fagyások itt is hamar megjelentek. 2048x1536x60Hz a legnagyobb, amit még bír, ám sajna a kevés RAM minden szempontból visszafogta a kártyát, és ez alapján az ára sem tükrözi azt, amit kapnánk teljesítményben. Szoftveres téren már nem állunk ennyire rosszul, hiszen kapunk WinFast DVD-t, optimalizált DroneZ-t, Gunlokot, amelyek egyike sem futott akadozásmentesen – nem biztos, hogy ezeket a játékokat kellett volna mellékelni... Összességében a 32MB-os változat nagyon karcsúnak bizonyult, és valószínűleg nem ez a kártya az, amelyiket ajánlani tudom az igényesebb felhasználóknak.
http://www.leadtek.nl/new/nl/pages/video/gf2tith.htm

Végére maradt az ütős példány, az Inno 3D GeForce 2 Ti200-as, 64MB-os, 5ns-os SAMSUNG RAM-okkal, TV-s és anélküli kivitelezésben. A mag 250MHz-en, a memóriák 400MHz-en ketyegnek, és habár nincs óriási hűtőborda a kártyán, sem egyéb extra (ennek ellenére elegáns a külseje véleményem szerint), csak egy kör alakú ventilátor, kitűnően húzhatónak bizonyult. A kártya árához képest óriási szoftvertámogatással érkezik (Midnight GT, WinDVD 2000, InnoCreation Media Gallery, Ulead PhotoImpact 5, 3Dmark 2000), a legfrissebb meghajtókkal pedig száguldásba is kezdett a játéktesztek során. A P3-as és Celeronos gépek számára ez az ideális kártya, ugyanis tuningolás nélkül is garantálja 1024x768-ban és 32biten az akadásmentes futást, ami el is várható a klasszisában, és garantálható, hogy az elkövetkezendő fél évben nem lesz problémánk az újonnan megjelenő játékok futtatásával. És akkor arról nem is szóltam még, hogy magasabb órajelen ez a kártya tudott a legstabilabban pörögni, mégpedig elfogadható hőmérsékleti értékeken belül! Nyugodt szívvel tudom tehát ajánlani mindenkinek, hiszen ár/teljesítmény viszonylatában kiemelkedik társai közül, és egy ideig biztosan nem fog elévülni.
http://www.inno3d.com/

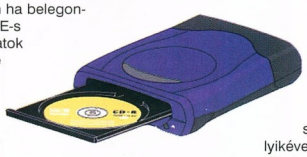
(Forrás: Demo Stúdió)

Chilly



IOMEGA ZIPCD 650 USB

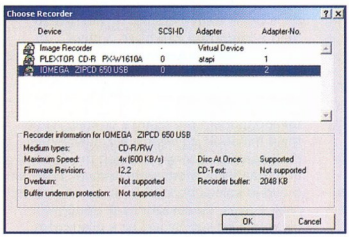
Mikor is lehet szüksége az embernek külső CD-íróra/olvasóra? Többek között akkor, amikor a notebookjába már nem fér bele plusz egy meghajtó, vagy amikor ugyanez a helyzet áll elő az asztali PC esetében. Hiszen ha belegondolunk, az a 4 IDE-s bővítőhely pillanatok alatt betelhet, ide egy merevlemez, oda egy DVD-olvasó stb. Ekkor jöhet jól a külső egység, amely azonban kiemelkedik a többi közül árával, valamint lassúságával is – gondoljunk itt a párhuzamos portra csatlakozó példányokra. A sebességet azonban mára már sikerült likvidálni, hiszen itt vannak a relatíve újnak számító szabványok: az USB és a Firewire. Ezek segítségével már elérhető a kívánt adatfolyam.



Nos, akkor nézzük, ha az Iomega termékét kicsomagoljuk, mit is találunk benne. Van pár kábel, maga a drive, egy újraírható CD, 2 telepítő CD, leírások. Az üzembe helyezéssel nem lesz túl sok problémánk, egy-szerűen csatlakoztatjuk az USB-s csatlakozót, bedugjuk a hálózati tápkábelt, majd ha a legfrissebb oprend-szerek valamelyikével rendelkezünk, azonnal használatba is vehetjük az új írónkat. A telepítése tehát ennél egyszerűbb nem is lehetne, a Windows XP azonnal érzékeli külső, eltávolítható meghajtóként. Az audio kábel már érdekesebb, de csak elsőre, ugyanis amúgy teljesen szabványos csatlakozókkal rendelkezik, ám elsőre kicsit furán nézhet meg, hiába no, nem ehhez vagyunk szokva.

(a Nero természetesen detektálja), így kisebb problémáink is akadhatnak.

Összességében ár/teljesítmény viszonylatában nem biztos, hogy a leglassabb példányt érdemes választanunk, a többi azonban már egy árkategóriával feljebb található. Hiába mobilis az egész rendszer, mégiscsak jobb egy beépített CD-író a notebookba is, amelyhez nem szükséges külső áramforrás. Egyszóval felhasználóbarát, minőségi darab, amely semmilyen extrákkal nem rendelkezik, kicsit réginek is számít (nem tudja a túlírást, illetve a Buffer Underrun elleni védelmet).



Amit kapunk hozzá CD-Ware néven, az a következő: Toast (Macintosh gépekre), Adaptec Easy CD Creator, Adaptec DirectCD, továbbá Iomega Quik Sync 2. Ez éppen elegendő az archiváláshoz, ez a meghajtó ugyanis másra nem nagyon alkalmas. Az alacsony sebességnek köszönhetően elég sokáig tart egy-egy CD megírása, és az olvasásban sem rendelkezik kiemelkedő eredményekkel. Arról nem is beszélve, hogy különböző programok (pl. CDRWIN) alapértelmezésben nem is látják az ATAPI-n keresztül

A ZipCD-t a Flamingo Computer jóvoltából tesztelhettük.

Chilly

LG 16X DVD-ROM

A másik, ebben a hónapban nálunk járt meghajtó az LG 16x-os DVD-olvasója, amelyet manapság visznek, mint a cukrot olcsósága és felhasználóbarát mivolta okán. Ennek ellenére érdemes tudnunk, hogy a drive ugyan valóban rendelkezik a standard paraméterekkel, és normálisan olvassa a legtöbb lemezt, közepes eredményeket produkálva, ám megvannak a szokásos negatívumai is. Egyrészt eléggé felmelegednek a 16x-os olvasás eredményeképpen, ami mindenképpen káros hatású egy-egy korong esetében, továbbá azt is érdemes tudni, hogy hiába a 16x-os teljesítmény, sajnos ez a meghajtó is elég erősen leterheli a processzort a többi társához képest.

Az olvasó analóg hangszabályozóval, fülдugóbemenettel, valamint egy eject gombbal büszkélkedhet, a tálcán azonban nincs semmilyen rögzítő fülecske a korongok számára, ami azért elég nagy hiánynak számít. A CD-lemezeket 48x-os sebességen olvassa, természetesen az írott lemezeket valamivel lassabban kezeli le a gyáriaknál. Az LG népszerű arról, hogy termékei kimondottan csöndesek, ez így igaz jelen esetben is, azonban arra nem árt ügyelnünk, hogy nem megfelelő rögzítés esetén a számítógép háza így is elkezdhet berezonálni, ezért érdemes az ilyen nagysebességű olvasóknál legalább mindkét oldalon 2-2 csavarral rögzíteni a kerethez a meghajtót.

Amúgy átlagos felhasználásra ideális választás, figyelembe véve a közepes erdeményeket és ol-csóságát.

Az olvasót a *Demo Stúdió*tól kaptuk tesztelésre. December végén 16 600 Ft volt a nettó kiskereskedelmi ára.

Chilly

CELERON, SEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

SZIASZTOK! ELTELT EGY HÓNAP, VOLT KARÁCSONY, SZILVESZTER, MIAZMÁS, DE ÚGY LÁTSZIK NEM NAGYON AKARÓDZOTT A NÉPNEK LEVELET ÍRNI. MONDJUK JANUÁR MÁSODIKÁN MÉG NEKEM IS RESZKET EGY KICSIT A KEZEM A BULI JÓTÉKONY UTÓHATÁSAKÉNT. A KEVÉS LEVÉL MIATT MOST EGY KICSIT RÁNÉZÜNK A FÓRUMRA, HÁTHA AKAD OTT IS VALAMI ÉRDEKES.

Szia Kriszta!

Végre valahára kezembe kaphattam szombaton a csomagotokat.
Kicsit viseltesnek látszott, mert gondolom szépeket kapott a nem a finomságukról híres postai alkalmazottaktól. Meg is ijedtem - Csak nem tört össze?!
Kinyitom a csomagot és meglepve tapasztalom, hogy piciny átlátszó tasakban figyel az újság és...és...és a DVD korong.
Gratulálok a design-ért is, és a csomagolás minőségéért is. Nem tudtam, hogy mire számítsak, de erre az álmaimban se számítottam.
Finom kis DVD tokban volt a korong, olyanban, mint amiben a filmek vannak.
Az újság szokás szerint jó lett, főleg az tetszik benne, bár egy kissé nehéz megszokni, hogy a játékok kategóriákra vannak bontva.
A korongot még nem tudtam teljesen átnyálazni, de egy két dolgot már megnéztem rajta.
Valószínűleg januárig el fogok szöszmötölni vele. Finoman...csak apránként, a finom bort sem szabad egy húzóra lehajtani, maximum egy OUZO-ra:)) **(Nem. Nem, nem és nem! A DVD-t nem szabad elfogyasztani. Legalábbis semmiképpen sem szabad nyersen. Tudom, hogy ez a technika még nincs eléterjedve, de akkor sem szabad ősember módjára, csak úgy nyersen hozzálátni. Az ősi szittya recept szerint az apróra vágott korongot saslik módjára nyársra kell húzni, tűz fölé tartani, háromszor jobbra ÉS négyszer balra megforgatni, DE VIGYÁZZ EL NE TÉVESZD, majd friss zöldségekkel (paradicsom, paprika, mind ősi szittya zöldségek) tálalni. Az íze akkor mennyei. Mivel az ősi szittyák még nem ismerték a bort, a DVD-hez lócitrompálinkát ittak és ez dukál ma is. Ha netán nem szeretsz főzőcskézni, ajánlom azt a pór megoldást, ami mostanában elfogadott: vásárolj hozzá egy DVD-romot és tedd bele. Ez a DVD-k felhasználásának forradalmian új módja, amit az ősi szittyák nem ismertek. A helyesen installált DVD-rom helyetted fogja elfogyasztani a lemezt, nem üli meg a gyomrot és mellé zenét, filmet, sok más csodát mutat neked.)**
Csak ezt szerettem volna megosztani veled...az élményt..ahogy az újság jött..látott...és győzött.
Valószínűleg minden hónapban megfogom venni az újságot. Előfizetni nem akarok, mert a ismerem a postát és nem bízok bennük teljesen, meg az úgy kicsit borsos lenne.

Mi még szombaton is dolgozunk, mivel tanár vagyok, de aztán pihenés...
Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet, ha addig nem találkoznánk.
Imi

Sziasztok!

Nagyon jók vagytok, ígéretes az indulás!
A segítségeteket szeretném kérni. Minden létező helyen és keresőn kutattam de nem találtam: Hidden and Dangerous magyar oldalát a weben.
Hihetetlen, hogy pont ennek a játéknak ne lenne valami magyar fanpage-e.
Köszi: tomis

Utánanéztem a kérdésnek, de a kapcsolataim sem tudtak semmi megnyugtatóról beszámolni. Azért ne add fel, attól még lehet, hogy van, csak mi nem tudunk róla. Emberek! Ha valaki tud segíteni Tomisnak, írja meg nekünk ennek a titkos helynek a címét!

Sziasztok!

Horváth Zsolt vagyok. Anno az első papírszámtól veszem az *****
ill a *****. Most tűnt viszont csak fel (amikor belelapoztam a PCGames 3. számába), hogy az egykori nevek már itt lelhetők. Az öcsém, Ádám még bejáratos volt az egykori szerkesztőségbe.
Megvettem az első DVD-s számot, még nem merültem el **(Egy jó tanácsot kérlek fogadj el, mielőtt elmerülnél: soha, érted, SOHA ne ugorj fejest a DVD-be, mivel bár igen nagy, de nem túl mély. A szerkesztőség egyébként nem támogatja a DVD-k ilyen felhasználását, mi a voksunkat a megevés mellett tesszük le. Ha megfürdesz a DVD-ben, azt csak a saját felelősségedre tedd.)** benne, de rögtön a kívánságomat leírom:

Erőművem ugyan van, időm viszont nemigen a játszáshoz. Feleslegesen vennék meg bármilyen játékot, úgy sem jutna időm végigjátszani. Viszont szívesen elvacakolok sok mindennel. Egyszóval: nagyjából a játékok demói nekem elegendőek.
Szeretnék a legszélesebb választékból mazsolázni. Ezért az a kérésem, hogy minden demót , ami megfordul a honlapotokon (meg millió másikat is :)), tegyetek fel a DVD-re. Így megérné minden hónapban megvennem a lapot.

Köszönettel:
Horváth Zsolt

De hát megéri megvenni! Minden hónapban a legújabb, legjobb, legszebb, legizgalmasabb, legnagyobb, legfinomabb, legillatosabb, legdrámaibb demókat tesszük rá a korongra. Van még itt valami: ha nem egy, hanem több .Games-t veszel, barátaidat, szeretteidet szép ajándékkal tudod meglepni.

Sziasztok!

Én csak annyit szeretnék kérdezni a levelezéssel kapcsolatban, hogy mit kell írnom ahhoz, hogy bekerüljek a levelezésbe?

Komáromi Tibor Szolnok

Gratulálok! Teljesítetted a feltételeket és bekerültél. Nem mindenki mondhatja el ezt magáról, légy büszke rá. Mint már rájöhettél, csak annyit kell tenned, hogy írsz valamit. Bármit. Minél kevesebb értelme van, annál jobb. Az ideális levél rövid, humoros hangvételű, érdekes, öröm olvasni és az ilyenből sok, hogy válogathassak kedvemre.

Üdv a szerkesztőknek!

Gratulálok az új számhoz, egyre tartalmasabb a lap. Sajnos nekem nincs dvd-m, de a barátomnak igen, így most a dvd-s számot vettük meg. Hihetetlenül tetszik a tartalma, s azon gondolkodom, hogy én is lecserélem a cd-met dvd-re. **(Nézd meg a legutóbbi számban a piaci kórképet meg a hardware tesztet, ott több DVD-romról is találsz infót.)** Ehhez kérnék segítséget, hogy szerintetek megéri-e már váltani vagy várjak még? Most még jó áron tovább tudnám passzolni a cd-met, de ha majd mindenki egyszerre kezdi lecserélni dvd-re, akkor az enyém se fog majd annyit érni. Ráadásul látom a barátomnál, hogy az ő dvd-je sokkal biztosabb, az én cd-m még csak 1 éves, de sokszor csak döcögve olvassa a cd-ket. Szóval ez a dilemmám. Ha tudtok segítsetek, szerintem ezen nem csak én vacilálok, biztos sok embert érint a kérdés!

Tisztelettel
Varga István

Nos. Szerintem vegyél. Igazából mostanában én is vacillálgatok, de szerencsére a CD-ROMom kezd tönkremenni, szóval eljött az idő a váltásra. Ha úgy gondolod, hogy viszonylag jó áron el tudod adni, akkor mindenképpen tedd meg, mert később már csak olcsóbban veszik meg a népek. Egy nem-olyan-rossz-inkább-jó DVD-ROM már 18 – 20 ezer forintból kijön, túl gagyit természetesen ebből sem érdemes venni. Másik érv, hogy ha veszel, mi minden hónapban adunk az olvasódhoz olvasnivalót is.

Mindenkinek küldöm a legjobb kívánságaimat, tanácsadó rovattal legközelebb februárban jelentkezünk, addig is tartsatok ki valahogy.

Sir Thelen

ONLINE VÉLEMÉNYEK

Raptor Válasz E-mail Info 2001.12.14 19:26 [516/559]

Nah, megkaptam a DVD-s számot! Huh, hát DVD tokra nem számítotam, gratula érte! Most még nem tudok nagyon véleményt mondani a DVD-ről, merthát nagyon sok az anyag rajta! Csak a CS modok mellé, jól vettem volna ha az alapjátékot is felrakják mellé.
Szerintem nagyon jól sikerült a DVD. Jó példa arra, hogy mennyi előnye van a DVD-nek!

Mephisto Válasz E-mail Info 2001.12.16 19:49

Hát, gartula.
Ilyen színvonalas munkát, mint ez a DVD még nem láttam. Hihetetlen sok adad, hihetetlen jó menüvel, hihetetlen sokminden, kiváló az egész, rohadt jó, nem tudom milyen szavakkal illetni az olyan munkát, ami a profinál, királynál, legjobbnál 1000x jobb.
Esszencia :-D

Viszont rövid hozzá az újság...

Sirmelon Válasz E-mail Info 2001.12.17 18:47 [521/559]

A PC.Games egész stábjának!
Gratulálok fiuk! Kivételesen tökéletesen egy véleményen vagyok Mefivel a lapot illetően. :-)
Kíváncsian vittem haza a DVD-s számot, vajon megérte-e miatta DVD-ROM-ba invesztálnom???? Bizony meg.
Már a DVD tok is lenyügözött, egyáltalán hogy van :-), másodsorban meg a boritó laphoz illő színvilága és információgazdagsága is.
Ezt csak a tartalom tudja felülmulni. Nekem is nagyon tetszik a DVD tartalma, sok hasznos cuccot már telepitettem is róla, király ötletnek tartom pl. a PC-s tulélőkészletet, igy néhány nappal egy "system shock" után.
Röviden: uj csillag született a hazai PC-s magazinok egének gamereknek szánt szegmensében.
Most már a PC.Games a tuti No.1. :-)
És van a DVD-s számnak egy ujabb törzsvevője.
Sok sikert, és csak igy tovább!
Üdv:
Sirmelon

Sirmelon Válasz E-mail Info 2001.12.17 19:39 [523/559]

Bear_tm:
Hááát bevallom, azért kicsit tartok tőle hogy más lapokhoz hasonlóan nem fog-e lefelé tendálni a minőség.
Tudod: először elmarad a DVD-tok, és a papirzacsis DVD korong tartalma is egyre sablonosasbb, laposabb lesz... Remélem azért hogy nem igy lesz!:-D
Bizom benneteK!
hogy valami biztatót is mondjak:
Hajrá srácok! :-DDD

Mephisto Válasz E-mail Info 2001.12.17 20:19 [524/559]

Bear: Nézz be kérlek a PCGAMES+DVD topicba! Ott mennek a vélemények.
Enyém összefoglalva: Legjobb korong, ami a kezemben volt, kiváló újság egy gonddal: vékony mint a ..... kettévágva. 80 oldal egy 4,7GB-os lemez mellé 2000-ért?

Min 120, de jobb 132 oldal.

Nem kell rövid hardver (vagy legyen komolyabb, vagy egyáltalán nem. Szerencsére nincs, és nem, is kell se külvilág, se internek rovat, viszont mehet a többi.

Kosh Naranek Válasz E-mail Info 2001.12.18 07:37 [529/559]

1. Király a DVD, de szvsz az IG2 tök fölösleges volt rá. Egyrészt megvan az eredeti 4 CD-s (még 10.000 rugót pengettem érte), másrészt elfoglalta a helyet más fontosabb demók (pl. Babylon5: Mimbar War) elol, harmadrészt az eredeti már 2000 Ft körüli áron kelleti magát a boltokban (szóval aki megtudja venni a DVD-s Games-t, az ennek is ki tudja pengetni az árát).
2. Az oldalszám (esetleges) emelkedésével kapcsolatban: 2500 HUF-ot vagyok hajlandó fizetni az emelt oldalszámú példányért.

3. A második DVD-n rajta lesz-e a Babylon5: Mimbar War demo? Igazán ez a kérdés érdekelne, de nagyon. Légyszi Szőr Beat, írj egy igent vagy egy nemet válaszként erre a kérdésre.

uttoro Válasz E-mail Info 2001.12.18 22:26 [532/559]

Elofizeto tarsaim!
Kaptatok ti mar hirlevelet?
Email vagy SMS vagy mindket formatumban akar?
December 15 ota szamitok elofizetonek(gondolom) mivel most kaptam meg az első szamot elofizetesel.
Hirlevel viszont sehol.
Most akkor mivan?
Mikortol fogom kapni vagy fogom egyaltalan vagy kesve vagy mi a franc?

Mas:
Eszre vettetek hogy a nem DVD-s laphoz jar egy 80 oldalas vegigjatszasok kezikonyv?
DVD-hez ilyen nincs.
En azt hittem hogy a DVD-s valtozat csak pluszt fog hozni a normal kivitelhez kepest, arra nem szamitottam hogy ezzel elesek valamitol.
Marpedig itt ez tortent.

Bear_tm Válasz E-mail Info 2001.12.20 21:20 [535/559]

Ismet Uttoronek valaszolok a kozerdeku kerdesekkel kapcsolatban :)
A sima laphoz tartozo kis fuzetecske regebbi ujsagok remitendajabol szarmazik es a kiado ceg (CD GAMES) marketing ajandekkent szanta a mi olvasoinknak. Mint ilyet, nem mi gyartottunk le, ergo igazodnunk kell az o igenyeikhez es lehetoseikhez, marpedig ok csak annyit tudtak adni, ami a sima lapszamhoz jar. Akinek nagyon hianyzik, az kaphat plusszban egyet, ha bejon a szerkbe :)

A hirlevel technikai okok miatt meg nem indult be, egy kis turelmet kerunk az erintettektol, nemsokara megoldjuk a probauzem soran felmerult nehezsegeket.

Az urben szaguldozoknak uzenem, hogy a MOD alkonyvtarba becsuccsent egy Babylon5: Mimbar War a wincsin.

Mephisto Válasz E-mail Info 2001.12.21 20:25 [543/559]

Meddig lehet 1600/számért DVD-vel elofizetni? S ha mondjuk több oldal lesz (vagy 2-3 DVD :-D) és felmegy a lap ára, kell különbözetet fizetni?
Mi van, ha nem lesz elég kereslet DVD-re, és csak pár ember fizetett elo? Akkor is megkapjuk?

Bear_tm Válasz E-mail Info 2001.12.22 13:22 [544/559]

Az 1600-as elofizetesi arat egyenlore tartani szeretnenk. Barmilyen valtozas is lesz a lapban ez az elofizetoket nem erinti arban, hiszen pont ezert erdemes elofizetni, kvazi az altalad megelolegezett bizalomert kapod olcsobban es mentesulsz az elkovetkezo idoszak esetleges negativ hatasai alol. A darabszam jo kerdes, en azt mondom nem lesz vele problema. Termeszetesen nagyon keves emberert nem fogunk DVD-t keszíteni, de remelhetoleg erre nem kerul sor.

Mephisto Válasz E-mail Info 2001.12.23 20:00 [548/559]

Egy kis tanács a DVD megtöltéséhez:
örökre nem lesz havonta 1 GB demo, 1GB driver/patch/mod, progi, 1GB teljes játék, 1GB video/kép, éppen ezért azt tanácsolom, hogy legyen külvilág rész. persze egy PC-s lap hasábjain marhaság ilyet megjelentetni: PC-s írók próbálkoznak film/könyv/zene kritikával/ajánlással, de a DVD-n mp3-ak és filmelozeteseknek van hely, sot, akár ezeket - idohiányotokban - külsos is szerkeszthetné. Nagyon jó lenne filmelozeteseket látni, de zenei számok és egyéb dolgok is felkerülhetnének videoanyaggal, és hangformátumú (mp3) zenék (legális) is mehetnének. Hely van...

Sirmelon Válasz E-mail Info 2001.12.23 20:54 [549/559]

Már kitárgyaltuk: Külvilág rovat nem kell!!!
Ki lehet azt a 4,7 G-t tölteni demókkal, modokkal, minden hónapban.
Elég bő a termés a neten.
Amugy amennyire tudom, már nagyjából tele a második korong is, és a felhozatallan ezután sem lesz gond.
Hála a Netnek.

Sirmelon Válasz E-mail Info 2001.12.25 20:12 [554/559]

Nem kell mozi stb. pláne MP3, ami már egy ideje minden lap CD mellékletérol lemarad, mert nagyon komoly szerzoi és egyéb jogokat sért, jogdijak, ilyesmi.
PC minél több! Csatlakozom Kosh 5letéhez, a hardverrészt illetoen.

da dvd master Válasz E-mail Info 2001.12.26 15:16 [555/559]

Nos, hogy reagáljak egy csöppet a 4.7 giga és ennek megtöltésének procedúrájára tett hozzászólásodra: ha rajtam múlna akkor 2 DVD mennyiségű angyagot adnánk minden hónapban - hiszen ennyi az a mennyiség, ami nagyjából napvilágot lát és van olyan minőségű, hogy közölhető. Ennyi a demo, a MOD, a patch és a video. Node! Szűrni kell, mert a hely korlátozott, mégha elso tényleg olyan soknak is tűnik 6 CD terjedelme. Persze igyekszem / igyekszünk a leginkább érdeklődésre számot tartható és unikumként emlegethető produktumokat favorizálni.
A mozielőzetesekrol is ejtettél pár szót - erre is reflektálnék: Személy szerint a kedvenceim közé tartoznak ezek az előzetesek, mert imádok bepillantást nyerni egy majdan megjelenő film részleteibe. Ámde! Ezen trailerek igen erősen copyrightosak, azaz sokszor van olyan megkötés mellettük, hogy nem szabad se letölteni, se terjeszteni, se másolni, CSAK MEGNÉZNI! Ügyhogy ez az első számú akadály arra, hogy ilyenekkel színesítsük a korongot. Meg különben is: amíg nem érkezik tömeges számú visszajelzés ez ügyben, addig nem borzolnánk ilyenekkel senki idegeit, és haladunk eredetileg tervezett csapásirányunkon. De köszönjünk ezt az észrevételt is, remélem érthetően levezettem amit lehetett.

Maradtam tisztelettel:
da dvd master
és további kellemes bejglipusztítást kívánok :)

A közölt idézetek a PC DOME (www.pcdome.hu) fórumáról származnak.

KRÓNIKA - 2001 DECEMBER

2001. december 2. - Megjelenik a Beach Head 2002 demó. Kiadják a Shogun: Total War v1.02 Beta javítást. Patch jelenik meg a Casanova-hoz, a Conflict Zone-hoz (v1.5), és a S.W.I.N.E.-hoz (v1.4) is.

2001. december 3. - Az Activision kiadja a Star Trek: Armada II demóját. Megjelenik a Red Alert 2: Yuri's Revenge v1.001 patch.

2001. december 4. - A CroTeam frissíti az első Serious Sam játékot, (v1.05). A BioWare szerződést bont az Interplay-el. Aranylemezen a Capitalizm II. Bejelentik a Space Empires IV GOLD-ot.

2001. december 5. - A Sony Online Entertainment kiadja a EverQuest: The Shadows of Luclin-t. Megjelenik a Goner féreg.

2001. december 10. - Megjelenik a Battle Realms demó. A Firaxis kiad egy javítást a Civilization III-hoz (v1.16f). Megjelenik a Stronghold v1.1 patch, a Ballistics v1.0 patch, az IL-2 Strurmovik v1.02 patch, és frissítik a Beach Head 2002-t is. Megjelenik az Independence War 2 Free-Form Mod. A Majesco leszerződik a Rage-el.

2001. december 11. - A CDV bejelenti a Blitzkrieg nevű RTS-t.

2001. december 12. - A CroTeam kiadja a Serious Sam: The Second Encounter akciójáték demóját. Egy rakás javítás lát napvilágot: Etherlords v1.03 patch, Monopoly Tycoon v1.11 patch, The Settlers IV v2.01.1056. Megjelenik az Aliens vs. Predator 2 első kiegészítő pályacsomagja (Map Pack #1).

2001. december 13. - Az Electronic Arts bejelenti Tiger Woods februári visszatérését (Tiger Woods PGA Tour 2002). Harry Potter vezeti a PC-s játékeladási statisztikákat.

2001. december 14. - Update-elt Stronghold demó jelenik meg. Az amerikai katonaság is felhasználja az Operation Flashpoint módosított technológiáját. Béta lesz a Red Shark, a Buka Entertainment arcade helikopter shoot-em-up játéka.

2001. december 17. - A Vörös Báró visszatér: megjelenik a Red Ace Squadron repülőszimulátor demója. Újabb vadászós játék a Sunstorm-tól: megjelenik a Hunting Unlimited demója. Szeptemberre halaszták az Age of Mythology megjelenését, de megjelenik róla egy trailer.

2001. december 18. - A Dreams Interactive kiadja a SpaceHaste 2001 demót. Kiadják a Takeda v1.0-t, és frissítik a Starfleet Command 2-t (v2.0.1.3) is. Megjelenik a Capitalism II, és az America Expansion.

2001. december 19. -
Megjelenik az Europa Universalis 2 v1.02 javítás, a Throne of Darkness v1.2.18 patch, és az Anarchy Online v13.4 frissítés.

2001. december 20. -
Frissítik az Operation Flashpoint és a Myth III demóit, valamint patch jelenik meg a dobozos Operation Flashpoint-hoz is (v1.40 patch). Frissítést kap a Comanche 4 (v1.0.1.2), a Myth III (v1.0.2), a Quake III Arena (v1.31) és a Pool of Radiance (v1.3). Megjelenik a Mall Tycoon és a Trainz demo. A NovaWorld támogatja a Comanche 4-t. Bejelentik a Ghost Recon kiegészítő lemezét. Megjelenik a Quake III Arena Point Release (v1.31) Final.

2001. december 21. - A Sharpnel Games bejelenti a BCT Commander-t. Elindul a Disciples II és a Breed hivatalos weboldala. A CDV bejelenti a Sudden Strike 2-t. Megjelenik az új multiplayer Wolfenstein demó és map.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (DECEMBER - JANUÁR)

Action Man Arctic Adventure	Igrames/Hasbro	02-01-28	10,990 Ft
Arabian Nights	Wanadoo	Megjelent	10,990 Ft
Art of Magic	VIE / Interplay	Megjelent	10,990 Ft
Bugs & Taz Favourite Heroes	Infogrames	02-01-28	7,990 Ft
Casanova	Wanadoo	Megjelent	10,990 Ft
Civilization 3	Igrames/Hasbro	Megjelent	10,990 Ft
Drakula (Magyar szinkronnal!)	Travelbox	Megjelent	6,995 Ft
Gorasul Legacy of the Dragon	JoWooD	Megjelent	10,990 Ft
Grand Prix 3 Add-On 2000	Igrames/Hasbro	02-01-28	7,990 Ft
Hitchcock	Wanadoo	Megjelent	10,990 Ft
Loch Ness	Wanadoo	02-01-28	10,990 Ft
Looney Tunes' Sheep Dog'n'Wolf	Infogrames	Megjelent	7,990 Ft
Lucky Luke Western Fever	Infogrames	02-01-28	10,990 Ft
Monopoly Tycoon	Igrames/Hasbro	02-01-28	10,990 Ft
New York Race	Wanadoo	02-01-28	10,990 Ft
Panzer Elite Gold Edition	JoWooD	02-01-28	7,990 Ft
Pearl Harbor 60th Anniversary Edition	Infogrames	02-01-28	10,990 Ft
Pearl Harbour	Wanadoo	02-01-28	10,990 Ft
Rally Trophy (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	Megjelent	10,990 Ft
The Nations! (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	Megjelent	10,990 Ft
Tintin - Destination Adventure	Infogrames	02-01-28	10,990 Ft
Totally Flying Compilation	Infogrames	Megjelent	7,990 Ft
Totally RollerCoaster	Infogrames	Megjelent	7,990 Ft
Totally Tonka Compilation	Infogrames	Megjelent	7,990 Ft
World War III (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	02-01-28	10,990 Ft

BUDGET JÁTÉKMEGJELENÉSEK (DECEMBER - JANUÁR)

Blair Witch 1	Take 2	02-01-20	1,999 Ft
Bugdom	On Deck	02-01-20	1,999 Ft
Grand Prix 500cc Best of	Igrames/Hasbro	Megjelent	3,990 Ft
Grand Prix World Best of	Igrames/Hasbro	Megjelent	3,990 Ft
Heavy Metal Fakk 2	Take 2	02-01-20	1,999 Ft
Kiss Pinball	Take 2	02-01-20	1,999 Ft
Oni	Take 2	02-01-20	1,999 Ft
Panzer Elite Gold Edition	JoWooD	Megjelent	3,990 Ft
Risk 2 Best of	Infogrames	Megjelent	4,490 Ft
Rune	Take 2	02-01-20	1,999 Ft
Serious Sam	Take 2	02-01-20	1,999 Ft

AKCIÓ

C&C Renegade
(wallpaper, video, audio, themepack)
- http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/english/index.shtml

Excalibur
(wallpaper, video)
- http://www.auran.com/excalibur/

Global Operations
(wallpaper, video)
- http://www.globalopsgame.com/downloads.html

Medal of Honor: Allied Assault
(demo, wallpaper, video, fan site kit)
- http://mohaa.ea.com/index.html

STRATÉGIA

Strife Shadow
(wallpaper, pályák)
- http://www.sslegacy.com/

Europa Universalis 2
(demo, trailer, patch, wallpaper)
- http://www.europa-universalis.com/eu2.asp

Takeda
(trailer, patch)
- http://www.ezgame.com/

Car Tycoon
- trailer, wallpaper
- http://www.cartycoon-online.com/

Zoo Tycoon
(demo, bonus állatok és egyebek, trailer, patch)
- http://www.microsoft.com/games/zootycoon/

Heroes of Might & Magic IV
(wallpaper)
- http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/intro.html

RPG/KALAND

Dark Ages
(client)
- http://www.darkages.com/

Gorasul: Legacy of the Dragon
(patch, video)
- http://gorasul.jowood.de/en/

Gothic
(demo, trailer, music, funstuff)
- http://www.piranhabytes.com/html_english/products/gothic/html/_gothicframe.htm

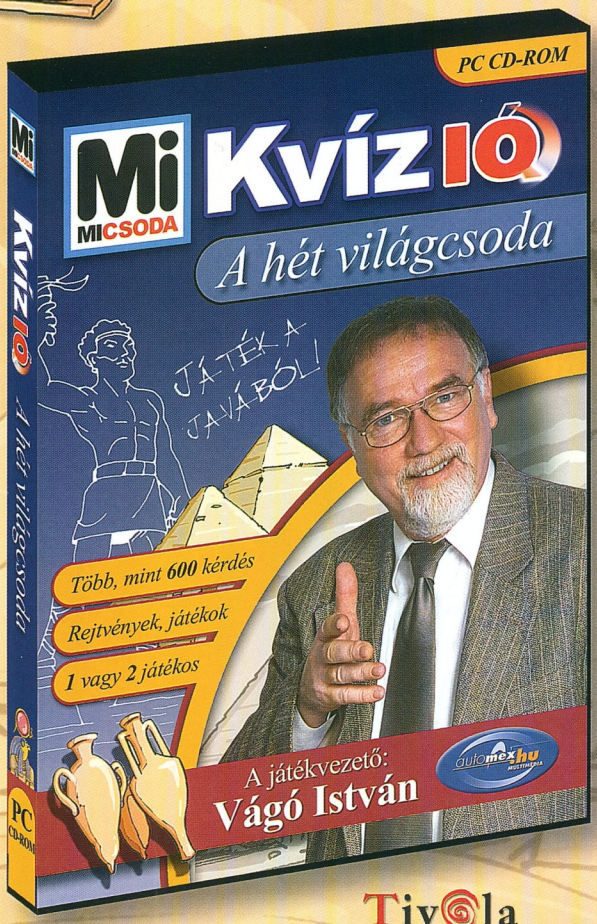
SZIMULÁTOR

Master Rallye
(soundtrack, wallpaper, video)
- http://master.steelmonkeys.com/downloads.html

Battlecruiser Millenium
(patch, support files)
- http://www.3000ad.com/downloads/bcm.shtml

A KIEGÉSZÍTÉSEKET ÉS EXTRA PROGRAMOKAT MEGTALÁLHATJÁTOK A CD GAMES KÖVETKEZŐ SZÁMÁNAK CD-IN IS.

Játék a javából!



Sok száz érdekes kérdésre kaphat választ játékunkban, mellyel az ókor világába kalauzoljuk el.

A változatos feladatokkal tarkított úton a méltán népszerű tévés műsorvezető, *Vágó István* személyében szakavatott idegenvezető kíséri el, akire minden helyezetben számíthat.

Egyedül, vagy akár ketten is versenyre kelhetnek, miközben érdekes történeteket hallgathatnak meg a világcsodákról.
A történetek audio CD lejátszón is meghallgathatók.

Tessloff és Babilon Kiadó

Tivola WISSEN

© Tivola Verlag GmbH, Berlin. Bvm produkció. ©2001 Copyright Automex Kft.
A "Mi Micsoda" logó A Tessloff és Babilon Kiadó ifjúsági ismeretterjesztő könyvsorozatának védjegye.

automex.hu MULTIMÉDIA

Szoftvereink árából 10% kedvezményt kaphat, ha a www.automex.hu weboldalon rendeli meg! Regisztrálja magát honlapunkon, így további kedvezményekben részesülhet!
További információk: www.automex.hu, vagy a 461-5778-as számon.
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700,
Fax: 461-5799, Web: www.automex.hu, Email: info@automex.hu
Postai utánvét: 1410 Bp., Pf. 185, Tel.: 461-5767

WORLD WAR III
BLACK GOLD

Aktuális fegyverek.
Aktuális haderők.
Aktuális politikai események.

WWW.WORLD-WAR3.COM

Reality pump

JoWooD Productions
www.jowood.com

MAGYAR SZINKRONNAL

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu